PC-AMIGA

# HiScore Professionel

27 Januar - 23 Februar
Nr. 5 2.årgang
Kr.36,00

## Pirat på vand og brød
Bliver 1994 året, hvor piratjagten går ind?

## Amiga Amok
Alt om det store computer show i Herning

## Årets Hugo
Vær med til afstemningen om de bedste spil i 1993

## Lydkort
Vi ser på fremtidens standard for lydkort til PC

## Vi Spiller
Kyrandia II: Hand of Fate 77%
F117A Stealth Fighter 2.0 83%
Subwar 2050 92%
CyberRace 15%
Zool II 84%

Are you man enough?





# MICROBOTICS

**MBX 1200z med 0MB ram**
- Batteri Backup & Ur
- Plads til 1 stk. 32 bit SIMM-modul

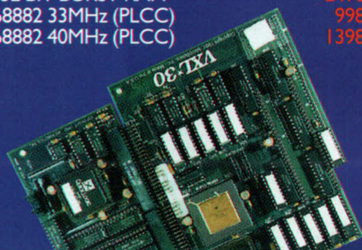
Modulerne fås i 1,2,3,4 el. 8MB ram



| | |
|---|---|
| Med 14MHz 68881 FPU | 1798,- |
| Med 25MHz 68882 FPU | 2398,- |
| Med 50MHz 68882 FPU | 3598,- |

**VXL-030 KORT:**
- MOTOROLA 68030
- PLADS TIL FPU
- PLADS TIL 32-BIT RAM

| | |
|---|---|
| Med 25MHz 68030/PMMU | 2998,- |
| Med 40MHz 68EC030 | 3398,- |
| 2 MB 32 BIT BURST RAM | 2498,- |
| FPU 68882 33MHz (PLCC) | 998,- |
| FPU 68882 40MHz (PLCC) | 1398,- |




# EXPANSION SYSTEMS DATAFLYER

**HD kontroller u/RAM:**

| | |
|---|---|
| DataFlyer IDE-AT | 898,- |
| DataFlyer SCSI | 1098,- |
| DataFlyer IDE-AT+SCSI | 1398,- |

**SyQuest 3,5" 105MB:**

| | |
|---|---|
| DataFlyer 105SQ SCSI | 5898,- |

- Intern A2/4000 model
- Kræver SCSI interface
- Incl. 1 stk. SyQuest disk




# PRIME

100% fejlfri Amiga disketter
Gør dit diskdrev glad – giv det PRIME mad!

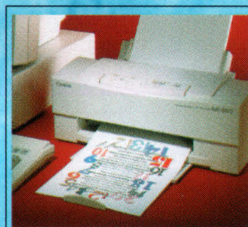
**100 stk. 399,-**




## ET LILLE UDPLUK FRA VORES STORE PC-AFDELING

**STAR SJ-48**
Ink-Jet printer 360 x 360 DPI
**1998,-**

**DSI-SYSTEM komplet**
Tekstbehandling, Database og Statistik
Studieversion (Gyldigt studiebevis)
**600,-**



**Canon BJC-600**
Den ultimative farveprinter
**7498,-**

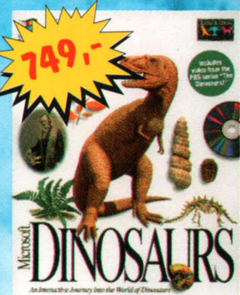
**1498,-**




**PC Joystick**
incl. ZOOL spil til PC 3.5"
**198,-**

**Trust SoundWave 20**
25Watt stereo højttalere incl. kabler til Amiga/PC
**498,-**

**749,-**




**498,-**



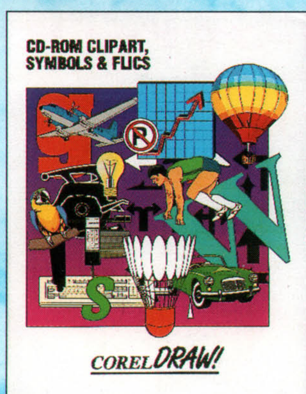




**10 stk. DOS format 89,-**

**Mitsumi Intern CD-ROM**
& Corel Draw 3.0
**1.995,-**

**340 MB harddisk**
& Corel Draw 3.0
**2.895,-**




☐ Prisliste PC ☐ Prisliste Amiga, CDTV & CD32
☐ Prisliste PC spil ☐ Prisliste Amiga spil
☐ Hermed bestilles: ☐ Betalog 2 Amiga hardware

| Vare: | Antal: | Pris |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |

(+ forsendelse)

Navn: ____
Adresse: ____
Postnr./by: ____
Evt. tlf. ____

HP FEBRUAR '94

Kuponen eller en kopi af den sendes til:
Betafon • Istedgade 79 • 1650 København V.

Baggrundsfoto: Per Brandt

# INDHOLD




## RUBRIKKER



## TEMA



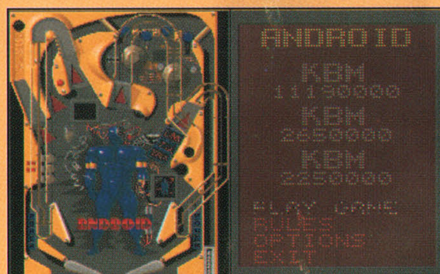


**AMIGA AMOK 1993**
**Side 32 -37**



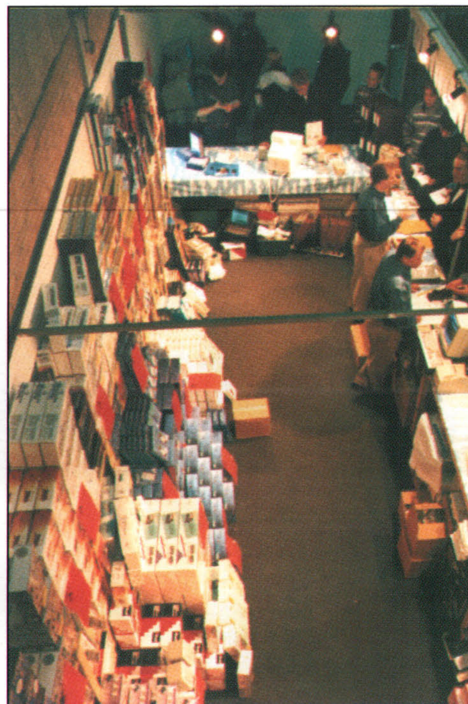


Dette er nogle af de spil, du finder i denne måneds PD-Online.




# ARTIKLER







# ANNONCØRER

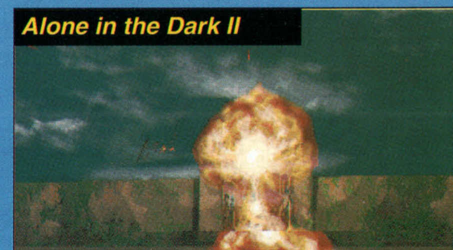


# SPIL







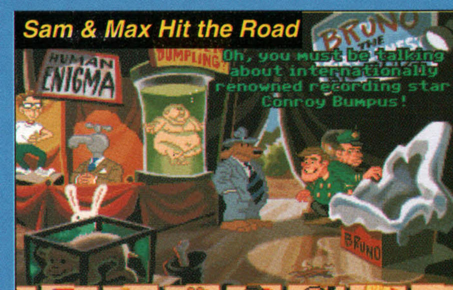













**DANSK MEDIE HUS ApS**
FORLAG · MARKETING

**Ansvarshavende udgiver:**
Thomas Cuno Larsen

**Chefredaktør:**
Robert Vanglo

**I redaktionen:**
Thomas Agatz
Jan Holm

**Layout:**
Christian Gydelund Larsen

**Medarbejdere:**
Hans Henrik Appel, Christian Estrup, Jon Wickmann Hansen, Thomas Henriksen, Finn Jensen, Christian Koerner, Søren Madsen, Tage Majland, Karsten Bo Malten, Kristjan V. Olesen, Mark Sederqvist, Simon Skals

**Tegninger af:**
M. Hoffmeyer
H. Juhl

**Abonnements-service:**
Telefon: 38 33 10 11
Telefax: 38 33 31 34
PostGiro: 3 93 04 08
Årsabonnement, 11 numre kr. 355,-
1/2-års abonnement, 5 numre kr. 170,-

**Redaktion og udgiver:**
Dansk Medie Hus ApS
Hillerødgade 81
2200 København N
Telefon: 38 33 10 11
Telefontid: Man.-Fre. 11-15
Telefax: 38 33 31 34

**Annoncer:**
Chef: Thomas Cuno Larsen
Telefon: 38 33 10 09

**Administration:**
Klaus Lagersted

**Produktion:**
ABK SATS ApS

**Tryk:**
Glumsø Bogtrykkeri A/S

**Distribution:**
DCA, Avispostbesørgelsen



**I produktionen af HiScore er følgende blevet anvendt:**
Amiga 4000/040
Amiga 2000/030
Commodore 486-33
Compaq 486-25
EPSON GT6500 Scanner
Profesional Page 4,1
Profesional Draw 3,0
ASDG Artdepartment
Deluxe Paint AGA
Corell Draw

**En stor tak til forhandlere, der velvilligt har stillet udstyr og programmel til rådighed.**

**Forsidebillede er venligst udlånt af Accolade Europe ltd.**

ISSN 0908-7710

# Lederen

## Et nyt år truer - Konsol-krig forude!

I USA snakkes, skrives og vises der meget om Panasonic's nye RISC-baserede 3DO spille-konsol for tiden. Med en ren 32-bit arkitektur, baseret på en 12 MHz ARM processor, har den potentiale til mere end blot en spillekonsol. Det gigantiske amerikanske telekommunikationsfirma, AT&T, har vist stor interesse for 3DO-teknologien - med ISDN, videofoner og andet telekommunikationsudstyr kunne man kombinere et interaktivt kommunikationsmedie med en spillekonsol. 3DO'en står stærkt, hvad angår nye udgivelser. Under optagelserne til den nye Sylvester Stallone film, der stadig går i de danske biografer, havde 3DO folkene deres udstyr med og er derfor allerede nu klar med et Demolition Man-spil.

3DO understøtter almindelige musik-CD formater foruden Kodak's Photo CD'er, CD+G standarden og selvfølgelig sine egne 3DO CD'er. Indtil videre kan den også vise video CD'er, men kun i op til 60 minutter. 3DO's absolutte force er dens grafiske egenskaber: farver i 24 bitplaner (16,8 millioner farver), texture mapping, light sourcing, warping og andre interessante detaljer. De rygter, der florerer omkring Commodore's tiltag på konsolmarkedet, vil vide at de har samme planer med nye generationer af CD32, måske allerede i 1994.

Det er iøvrigt folkene bag det firma, Commodore købte Amiga'en af, tilbage i 1984, der står bag 3DO'en. Samme ingeniørteam har sågar også lavet Atari's Lynx mini-konsol. Apropos Atari, så trænger deres Jaguar-konsol sig også kraftigt på, på det samme marked som 3DO, Commodore CD32 samt Sega og Nintendo, der iøvrigt regnes med at indgå et samarbejde, henvender sig til.

Samtidig med at 3DO'en er udkommet i USA, har Commodore først nu lanceret CD32 derovre. Selvom 3DO måske synes CD32 overlegen, er CD32 dog betydelig billigere. I USA er den vejledende pris på en 3DO 699 US$, mens CD-32'eren kun koster 399 US$.

Vi har indtil videre ikke set noget til 3DO'en herhjemme (andet end på The Party '93, hvor en flok udlændinge havde en stående), men det kan ikke vare længe endnu. I Tyskland koster 3DO DM 1699. Som vi skrev i forrige nummer, er der forlydender om at Utilities Unlimited er igang med at lave en 3DO emulator til CD32 - der har været tale om en pris på omkring 300 US dollars.

Både Commodore og Atari må siges at have satset højt, ved at gå ind på et marked, der indtil nu har været præget af de japanske giganter. Commodore har forladt det hårde, pris-konkurrende PC-marked med de lave avancer, men synes umiddelbart med CD32 at have bevæget sig ind på et marked, der er ligeså vanskeligt, qua den japanske dominans. Prismæssigt ligger Commodore dog trygt og godt, med en relativ lav pris for et produkt, der befinder sig i den teknologiske frontlinie.

Der er næppe tvivl om, at Sega og Nintendo vil forsøge at svare igen i USA, såvel som globalt, og måske rygterne om et eventuelt samarbejde de to, ellers stridende, parter imellem, kan tages som et udtryk herfor. Der er lagt op til et hedt 1994 på konsol-fronten, og kun fremtiden og forbrugerne vil afgøre, hvem der fremover skal betegnes som får og bukke.

Robert Vanglo
Chefredaktør



# ACTION NEWS

## GVP påvej med A4000 GForce 040

En af verdens største producenter af tilbehør til Amiga, det amerikanske Great Valley Products, har netop annonceret, at de er undervejs med deres hurtigste acceleratorkort nogensinde - A4000 GForce 040. Baseret på en 40MHz Motorola 68040 processor, vil kortet give mulighed for op til 128 MB 32 bit Fast RAM, og er designet med henblik på yderligere udvidelser.

Kortet vil kunne fungere med både Amiga 3000 og Amiga 4000 computerne, og kan monteres direkte med 32 MB RAM. Et ekstra RAM-kort, med plads til 96 MB, kan endvidere monteres, så den samlede tilgængelige hukommelse bliver ialt 128 MB. Kortet vil være forberedt for yderligere udvidelse via en ekspansionsport, der leverer de nødvendige signaler for et SCSI-II FAST modul. Det bedste af det hele er dog, at alle disse herligheder ikke optager en eneste Zorro-port, så der er stadig plads til alt det andet grej.

Ifølge GVP skulle kortet være klar til salg i begyndelsen af marts måned.

## BMP-Data Group omgrouperes

En af de ældste forhandlere i branchen, BMP-Data, har pr. 1. januar 1994 omstruktureret virksomheden. Det Skævinge-baserede firma har solgt alle deres detail-aktiviteter fra, og vil fremover udelukkende koncentrere sig om salg engros.

Postordre og forretning er således blevet ét (andet) firma på adressen Peder Hvitfeldts Stræde 4, i Københavns centrum. Gamle BMP kunder behøver dog ikke være nervøse, da forretningens nye ejere alle er tidligere BMP medarbejdere, nemlig Rasmus Pedersen, Tobias Fensløv og Jakob Micheelsen, med sidstnævnte som adm. direktør, og vi vil naturligvis varetage alle eventuelle garantiforpligtelser, de foregående ejere har indgået, udtaler Rasmus Pedersen.

Som nævnt vil også postordrevirksomheden fremover være placeret i BMP Data City, og det vil derfor også blive muligt at købe software pr. postordre, hvilket det ikke har været før. Den daglige stab i BMP Data City er desuden blevet forøget, og det skulle derfor blive lettere at komme igennem pr. telefon, end tidligere.

Vi ønsker de nye ejere held og lykke med overtagelsen.




## Simon Says...Ups

Vi er i den forløbne måned blevet kimet ned af venlige distributører, forhandlere og læsere, og vi må jo nok krybe til korset og fortælle hvorfor? I forrige nummer bragte vi anmeldelsen af Simon the Sorcerer. Spillet vi anmeldte var til PC, og da vi, hverken i kassen eller i pressemeddelelsen kunne finde henvisninger til andre versioner, tillod vi os at proklamere, at spillet ikke ville udkomme til Amiga.

Men sådan kan også vi tage gruelig fejl, for selvfølgelig udkommer Simon the Sorcerer også til Amiga - ja, det er rent faktisk allerede på gaden. Så hvis du ikke allerede har været nede i din lokale software-biks og granske hylderne for Simon-kasser, så bør det snart være på tide!

Intet er dog så galt, at det ikke er godt for noget. Vi glæder os ihvertfald over at have en så opvakt og interesseret læserskare, på forhandler-siden, såvel som læser-siden.

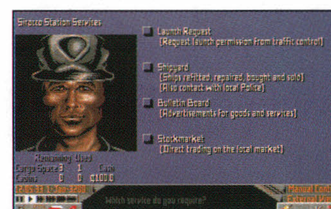



*Simon Says..I'm sorry.*

## Snedig Frontier beskyttelse

Amiga versionen af klassikeren Elite II - Frontier har en tilsyneladende defekt password beskyttelse, da man kan indtaste vilkårlig tekst og alligevel gå videre. Derfor har crackerne blot spredt en kopi af originalen med ders eget navn på.

Imidlertid er det mere kompliceret end det umiddelbart ser ud. Forkert indtastede passwords påvirker nemlig først begivenhederne langt henne i spillet. Da ser det ud som om, der er fejl i spillet, når man ikke stiger i ranking eller visse funktioner ikke virker. På det tidspunkt burde man også være så afhængig af spillet, så man vil købe originalspillet.




***Det går først op for folk langt inde i den crackede version af spillet, at de er blevet snydt.***



# ACTION NEWS

## Billedforvirring!

I vor reportage fra Amiga Amok messen i Herning, har vi bragt et billede med en billedtekst, der må betegnes som lettere forvirrende. I billedteksten henvises til "den hvide væg, der ses til højre på billedet", og mange vil sikkert undre sig over, at 'den hvide væg' slet ikke figurerer på billedet!

Det var desværre en 'smutter', så her bringer vi 'den hvide væg' i sin fulde udstrækning. Nyd den, før du slår op på side 32!




## Full Motion Video i dagligstuen

Commodores banebrydende 'add-on' til CD32, FMV-modulet, skulle være i handlen når du læser dette. Vi har igennem de seneste måneder, flere gange omtalt modulet, der er istand til at afspille video i digital kvalitet fra Compact Disc, i 'samarbejde' med Amiga CD32.

På en Video CD kan der være maksimalt 74 minutters video, inklusive 16 bit stereo-lyd, så hvis det er CD-baseret video-maskine du er interesseret i, skal du være parat til at skifte CD'en undervejs i filmen, men dette er vel heller ikke for meget forlangt. De fleste spillefilm vil således dukke op på to CD'er, og vi har fra en af de danske distributører, K.E. Mathiasen, netop modtaget bekræftelse på, at de første titler vi vil komme til at se herhjemme, vil være Black Rain, Star Trek VI, Top Gun, Fatal Attraction og Naked Gun 2 1/2, men der er mange flere undervejs. Det oplyses at disse CD-film vil blive solgt til priser fra kr. 199,- inkl. moms.

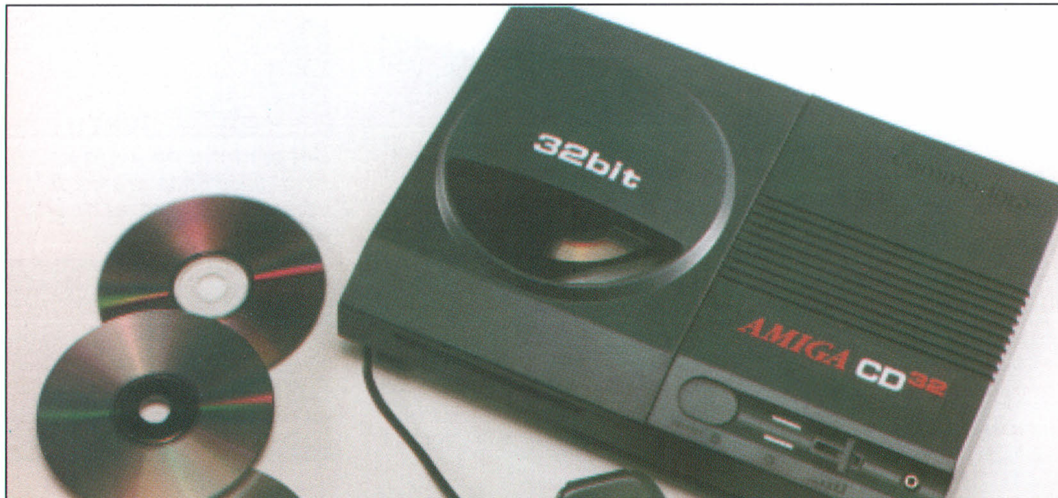
Prisen for en CD32 inklusive FMV-modulet vil blive kr. 5.490,- inkl. moms, og vil altså være en kombineret spille-konsol, CD-afspiller og Video-maskine. CD32 koster for nuværende kr. 3.495,-, og hvis man allerede er den heldige ejer af en sådan, kan FMV-modulet anskaffes separat for kr. 1.995,-.

FMV-modulet kan naturligvis anvendes til andre formål, end blot video-film. Hvad mener du f.eks. om computerspil, spillets figurer har en baggrund bestående af levende video? Forvent en meget snarlig test af Full Motion Video modulet til CD32.

## CD32 derudaf

I reportagen fra Amiga Amok messen i Herning kan du læse, at der ved udgangen af januar vil være solgt ca. 75.000 CD32-konsoller i England. Lige før deadline dukkede imidlertid endnu et tal op af de digitale tåger. Commodore skulle, ifølge pålidelig kilde, nu have rundet et CD32-salg på 320.000 enheder i Europa og Australien.

CD32 blev lanceret i september/oktober 1993, og ifølge Commodore selv, lå dette tidspunkt en smule for sent i forhold til julehandlen. Alligevel er det altså lykkedes at opnå temmelig pæne salgstal på relativt kort tid. En af årsagerne til den umiddelbare succes (altså udover selve produktets kvaliteter), skal formentlig søges i den særdeles aggressive TV-markedsføring på især MTV. Nu venter vi blot på nogle tal for Dannevang!




## Konkurrence-vindere

Vi har som bekendt afholdt en lang række konkurrencer i de seneste måneder, og nu har lykkens gudinde fundet en række heldige vindere. Vi starter fra en ende af:

*Årets Hugo 1993 - 'On The Spot' præmie på Amiga Amok:*
Den først udtrukne blev: Ronny Roy Nielsen, Tørring, der modtager spillet Alien 3 fra Virgin og et The Boss Joystick fra Wico.

*Amiga Amok '93 - Lodtrækning på indgangsbillet:*
Her tilsmilede heldet: Tim Jensen, København, der modtager 1 stk. Amiga CD32 fra Commodore.

*Alien Breed II Julekonkurrence:*
1. præmien, bestående af samtlige Amiga-spil Team 17 har udgivet, samt en Alien Breed II plakat, tilfaldt:

Henning Jørgensen, Allerød

2.-5. præmien, bestående af et Alien Breed II spil, samt en Alien Breed II plakat, tilfaldt:

Jens Peter Andersen, Næstved, Kell Dahl Pedersen, Hadsten, Paw Christensen, Brønderslev, Jannick Richardt, Herlufmagle

6.-25. præmien, bestående af en Alien Breed II plakat, tilfaldt:

D. Elgaard, Tønder, Mark Lade, Tjele, Martin Grandeville, København, Jesper Olsen, Grindsted, Ulrik Lauridsen, Herning, Klaus Larsen, Vrå, Bo Josephsen, København, Hans N. Andersen, Odense, Christian Larsen, Sjællands Odde, Miki O. Olsen, Ringsted, René B. Hansen, Tåstrup, René Klindt, Roskilde, Steen Randrup Nielsen, Århus, David Arnholm, Stubbekøbing, Andreas Rose Larsen, Gilleleje, Christian S. Sørensen, Skagen, Lasse Nielsen, Roskilde, Thomas Gerken, Ribe, Thor Jadesø, Idestrup, Michael Schultz, Køge.

Alien Breed II konkurrencen blev afholdt i samarbejde med K.E. Mathiasen, dansk agent for Team 17.

Vi siger hjertelig tillykke til vinderne, der alle vil få besked direkte. Hav dog en smule tålmodighed - der kan godt gå 2-3 uger inden alle præmierne når frem.

# ACTION NEWS

## Sådan anmelder vi spillene

**Flere versioner**
Hver anmeldelse af PC- og Amigaspil er forsynet med en angivelse af hvilken computer det pågældende spil er anmeldt til. Det er sjældent at alle versioner udkommer samtidigt, men hvis en senere version afviger væsentligt fra den/de udgaver vi allerede har anmeldt, bringer vi naturligvis en update af den nye udgave.

**Anmelderens troværdighed**
En anmeldelse vil altid være subjektiv! Hvor gode karakterer et spil scorer vil altid afhænge af, hvem det er der anmelder det. Af praktiske årsager kan det ikke lade sig gøre, at flere forskellige anmeldere tester spillene (på den anden side, hvem siger at tre anmeldere ikke lige så godt kan tage fejl som en?).

**Bedømmelsen**
*Grafik:* Her bedømmer vi baggrundsgrafik, sprites, animationer etc. - d.v.s. hele den visuelle oplevelse ved spillet. Passer grafikken til spillet, eller er der tale om farvelade, der ødelægger mere end den gavner!
*Lyd:* Hvordan er intro-musikken, samples, lydeffekter o.s.v. Er der tale om musik eller muzak. Får man røde øre efter forlænget spilletid. Aaaarg eller wow.
*Powerplay:* Gider man bruge mere end fem minutter på spillet, eller kaster man det fluks over højre skulder. I denne kategori vurderer vi også spillets placering indenfor genren.
*HiScore:* Dette er så karakteren for den samlede vurdering (og altså ikke et gennemsnit af de øvrige). Det er her vi skiller skidt fra snot, og kommer med vor endelige dom. Man kunne også kalde denne karakter for undeholdningsværdien.

**Det betyder karaktererne**
95-100: Simpelthen det ultimative spil. Et spil der fremover vil blive husket som en ægte klassiker. Køb det uden betænkningstid.
90-94: Et sublimt spil, der absolut kan anbefales.
80-89: Det virkelig gode spil, der måske ikke viser noget nyt, men er glimrende udført.
70-79: Et godt spil, der anbefales med visse forbehold. Måske det er noget for dig, hvis du ellers kan lide genren.
60-69: Stadig et spil i den rimelige ende af point-skalaen. Ikke udpræget godt, men bestemt heller ikke dårligt.
50-59: Nu begynder det at knibe. Spillet har reelle mangler eller fejl, og man skal nok kigge mere end en gang, før man beslutter sig for at købe.
40-49: Under standarden for, hvad man må forvente. Spil i denne pointgruppe kan ikke anbefales.
30-39: Et ualmindeligt dårligt spil - køb det på eget ansvar.
20-29: Spil der ender med point i denne klasse er klart nedrykningstruede. De er ganske enkelt så elendige, at man ikke ved om man skal le eller græde.
10-19: Man begynder at overveje en politianmeldelse.
0-9: Køb dette spil til én du ikke kan lide.

## *Jomfrueligt kanin foder*

Virgin Interactive Entertainment har sprøjtet spil ud i den seneste måneds tid. Faktisk så mange, at det ikke er lykkedes os at anmelde dem alle endnu. Vi syntes dog ikke, vi ville snyde læserne helt, for udover de titler du finder anmeldt i nærværende nummer (bl.a. The Hand of Fate), er der mange andre gode ting imellem.

Om titlen 'Cannon Fodder' kan der sikkert siges mange både morsomme, dumme og platte vittigheder (jeg kan i flæng nævne to: Kanin Foder eller varianten, Kanin Fødder), men den engelsk-danske ordbog vil vide, at titlen kort og godt skal oversættes med: Kanon Føde! Alle, der har stiftet det mindste bekendtskab med spillet, vil iøvrigt vide, at netop 'Kanon Føde' er hvad spillet handler om.

Med en række kommando-soldater ved hånden, skal du løse en række missioner af forskellig karakter, eksempelvis udslette fjenden, sprænge fjendtlige installationer i luften, redde gidsler, kidnappe en fjendtlig general etc.

Til trods for sin militaristiske indfaldsvinkel minder Cannon Fodder, i både interface og koncept, en del om det populære spil Lemmings. Et intelligent muse-interface, og karakterer med hver deres opgaver, er også hovedingredienserne i Cannon Fodder.

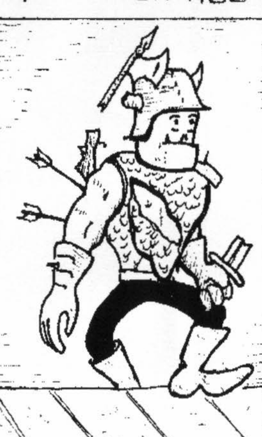
Om spillet vil opnå ligeså stor berømmelse som Lemmings, kan kun fremtiden vise, men de hidtidige bulletiner fra den danske agent, New System Technology, tyder på at Virgin, med Cannon Fodder, har endnu en vinder på hånden. Cannon Fodder er på gaden i Amiga-versionen, men en PC-udgave vil være i butikkerne ultimo marts.

En anden spændende titel fra Virgin er simulationen IndyCar Racing. Spillet er lavet af de samme, der stod bag den aldrende Indianapolis 500, og i store træk bygget over samme koncept. Blot er spillet denne gang langt større, d.v.s. flere baner og flere biler, og langt flottere, ligesom realismen og troværdigheden har holdt sit indtog.

Du kommer til at dyste mod de 'ægte' IndyCar-kørere på alle de 'ægte' IndyCar-baner fra Michigan International til Long Beach. Ligesom i virkelighedens verden er din succes afhængig af, hvor godt du forstår at 'læse' banen, finjusteringen af din bil og naturligvis dine køreegenskaber som IndyCar Racer.

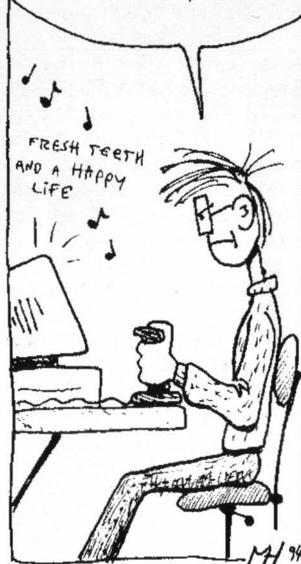
Start med en uforpligtende testkørsel, før du begiver dig ud i den nådesløse konkurrence mod verdens bedste, og nyd den lynhurtige grafik, når du suser afsted med 250 km/t. IndyCar Racing er et af de flotteste vektor-baserede spil, vi har set indtil nu, og absolut en prøvetur værd. Spillet er foreløbig kun udkommet i en PC-version.







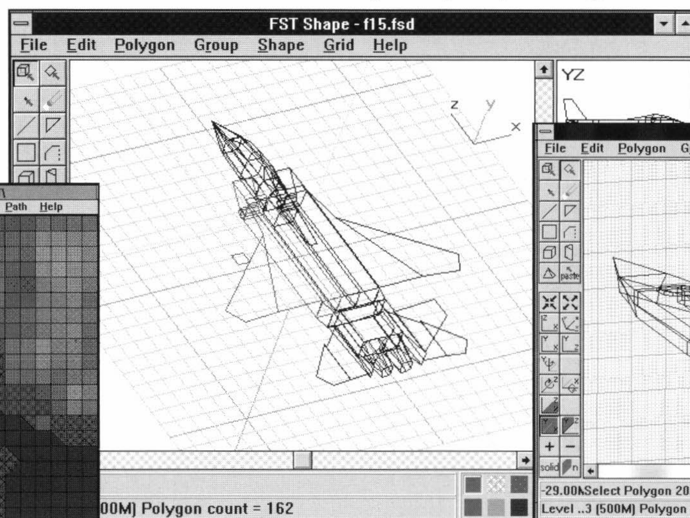


# Flight Sim Toolkit

**_Flysimulationer er blandt de mest populære computerspil, og Domark giver nu alle mulighed for at designe deres helt egne civile eller militære flysims. Hvis man vil lægge de nødvendige timer i det._**

Alle softwarehuse påstår, at netop deres flysim er unik og overgår alle de andres. Og det er gerne på grafik- og lydsiden, man ønsker at ekcellere. Men Domark er gået helt andre veje med dette projekt, som både er genialt og unikt.

Flight Sim Toolkit (FST) består i hovedsagen af to dele: en Windows-editor, hvor du konstruerer dine flysims, og et DOS-program, som du flyver dem i. Da FST-editoren fungerer som standard Windows-applikation, kan andre Windows-applikationer, såsom Corel Draw, frit benyttes.




**_Mulighederne for at udnytte sine kreative evner er næsten ubegrænsede med Flight Sim Toolkit i computeren. Hvad enten det er terrain, fly eller andre fartøjer, kan man editere dem ned til mindste detalje._**

## Byggestenene

Kortfattet består Windows-editoren af fem dele: en *World editor*, hvor du hæver og sænker terrænet helt efter dine ønsker. Du placerer 3D-objekterne her og definerer alle deres egenskaber, f.eks. ruter, de kan bevæge sig ad, og de særlige roller, de hver især skal have. Du har en *Shape editor*, et CAD-program, hvori du bygger de 3D-objekter, som optræder i dine verdener, alt fra træer og huse til jetjagere, luftskibe og rumstationer. Hvis du ikke ønsker at designe dine egne 3D-objekter fra grunden, kan du hente dem i LIBRARY, hvor de findes i bunkevis.

*Colour editor* bruges til farvelægning af himmel, horisont, hav, terræn og 3D-objekter. Terrænet og horisonten farvelægges på graduerede skalaer. Med *Cockpit editor* designer du dit flys cockpit (nemt, ikke?). Først vælges et panel ud, eller du kan selv tegne det i f.eks. Corel Draw og importere det i FST. Derpå vælger, placerer og editerer du de instrumenter, du ønsker. Der er gode valgmuligheder til at skrue et optimalt kontor sammen. *Model editor* sætter dig i stand til at modificere dit flys aerodynamiske egenskaber, bl.a. flyskrogets, vingernes og motor(ne)s placering, størrelse etc.

Manualen kan umuligt dække alle FST's muligheder, men de 88 sider fortæller overskueligt i ord og billeder, hvordan tingene hænger sammen. Domark har forudset behovet for yderligere hjælp ved at oprette en BBS-service og et kvartalsligt brugerblad til alle registrerede brugere. Og hvis FST får den succes, den fortjener, vil HSPro jævnligt følge op med vejledninger, tips og idéer til FST-universet.

Den aktive FST-verden flyves under DOS, og det eneste du her bestemmer over, er dit fly. Alle andre aktiviteter styres af AI'en (den kunstige intelligens). Flyver du en hangarskibsbaseret F-14, vil dit skibs rute være fastlagt i Windows-editoren ligesom alle andre 'strategier'.

FST-projekterne virker dynamisk, når de først er startet. Slag mellem hærstyrker udkæmpes. Flymissioner flyves, bygninger lægges i ruiner, genopbygges og smadres igen, lastbilkonvojer sikrer genforsyninger i det omfang, de ikke selv standses, mens du begiver dig ud på en alsidighed af missioner.

## Er FST til noget?

Først skal det siges, at mulighederne i editoren skal afprøves for at fattes. De er ganske enkelt kolossale - og det kan i sig selv skræmme ligeså meget, som det kan tiltrække. Dernæst kan det kun siges, at selve de flysims, du bygger, faktisk virker. Stik imod, hvad man måtte forvente af et så komplekst system, er der ingen nævneværdige bøffer eller bugs. Det er imponerende. Men...! Grafisk set rangerer FST noget under Harrier Assault. Den ligner for meget en legetøjs-sim i forhold til det arbejde, man lægger i designet. Og balancen mellem detaljer og *frame rate* er delikat - derfor skal man skele kraftigt til sin maskines hastighed, når man udbygger de eksisterende 3D-cliparts, laver sine egne og (ikke mindst) placerer dem i sine projekter.

Der mangler også noget moderne instrumentering til dit jagerfly, om det så er en F-16, F-15 eller F-117. Hvad med et radardisplay og et flyvekort, så man har de nødvendige oplysninger om nabolaget? Hvor er den meget vigtige del af gameplayet, som sikrer kontinuiteten i dine scenarier - overblikket og udviklingen af kampagnerne. Vi kunne bruge blot en skrabet missionsplanlægger med valg af mål og våben (à la Harrier Assault) og et kort over hele projektverdenen.

Med disse begrænsninger in mente er FST's levetid formentlig begrænset, med mindre Domark snart udsender en 2'er, som forhåbentlig bliver *vanedannende*! ❑

*Jan Holm*




| | |
|---|---|
| Grafik: | 75% |
| Lyd: | 70% |
| Powerplay: | 85% |
| HiScore: | 83% |

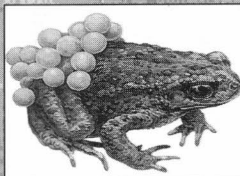
Kræver min. MS-DOS 3.0 og Windows 3.1

| | |
|---|---|
| RAM: | 2 MB, 4 MB anbefales |
| Harddisk: | 7 MB |
| Grafikkort: | VGA/VESA/SVGA (640x480x256) |
| Lydkort: | Soundblaster/AdLib |
| Hastighed: | 386/16+ |
| Udgiver: | Domark |
| Pris: | kr. 449,- |
| Udlånt af: | RAM-Soft, Tlf.: 3312 2440 |

**Amiga**
FST udkommer ikke til Amiga.

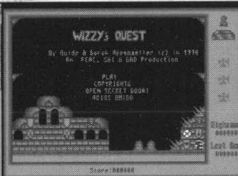
**PC HISCORE: 83%**

# GENIALE AMIGA-PRODUKTER:

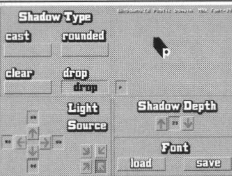


Color Clip Art-pakke

CG fontspakke nr. 1




Mega spilpakke




Desk Top Video-pakke



Clip Art-pakke nr.1



Clip Art-pakke nr.2

## Hardware

### SupraTurbo28

*Det nye geniale turbokort på 28 Mhz til Amiga 500 og Amiga 2000. Ring og bestil testmateriale!*
*Teknik: 28 Mhz 68HC000 processor med 64 kb processor- og memory "cache RAM". Dette forøger din Amigas hastighed med ca. 400%*
*Test: Amiga Markt und Technik, 10/93: 10.3 af 12* ***SEHR GUT.***
*Test: Amiga Special 9/93, Tyskland:* ***SEHR GUT.***
***Sensationspris*** **1598.-**

### Supra Modem

***Externt:*** *2400 baud, incl kabel og software* **798.-**
***Externt:*** *14400 baud, V.32bis,* ***incl.*** *kabel, faxsoftware, samt normalt kommunikationssoftware* **2998.-**

### Diskdrev

***Externt:*** *Højkvalitets 3.5" Sonydrev med gennemført bus, afbryder og 2 års garanti. Leveres nu med anticlick-, kopi- og dagsplanprogram, samt viruskiller.* **599.-**
***Internt:*** *CITIZEN indbygningsdrev til Amiga 500. Monteres i stedet for det originale drev.* **599.-**
***Internt drev til Amiga 600 / Amiga 1200*** **599.-**

### Ramkort

*A500: 512kb med ur og afbryder* **290.-**
*A500: 1 mb extern med plads til 8 mb* **995.-**
*A600: 1 mb med ur og afbryder* **570.-**

### A1200 Ramkort

*A1200: 4 mb ramkort til A1200 med 20 mhz 68881 coprocessor, OG REAL-TIME UR MED BATTERI-BACKUP. Kan udvides til 8 mb og 50 mhz 68882 coprocessor* **2695.-**
*Ovenstående med 20 mhz 68882 coprocessor* **2995.-**

### *Levering februar '94* Kickstart 3.0 *Levering februar '94*

*Kickstart-omskifter til Amiga500,2000,3000. Plads til den medfølgende Kickstart 3.0 ROM og en evt.1.3/2.0 ROM. Leveres incl. Workbench 3.0 software* **595.-**

### Harddiske

**PRISFALD!**

*2.5" LP Seagate ATbus 130 mb, 16 ms* **2695.-**
*2.5" LP Seagate ATbus 210 mb, 16 ms* **3695.-**
*Alle 2.5" harddiske leveres* ***med*** *installationskit til Amiga600 og Amiga1200, 2 års garanti og installationsprogram.*
*Andre Seagate harddiske 130-2572 mb* **RING!**
*Aut. garantiinstallation af harddisk i A600/A1200* **199.-**
*Installationskit til montering af 3.5" harddisk i A600 &A1200, internt diskdrev kan stadig bruges* **199.-**

### AMIGA 600 & 1200

*A1200: 2 mb chip ram, 3.5" floppydrev* **3495.-**
*A1200: 2 mb chip ram, 3.5" floppydrev, 130 mb HD* **6190.-**
*A1200: 2 mb chip ram, 3.5" floppydrev, 210 mb HD* **7190.-**

### CITIZEN & EPSON printere

*9 nåle: CITIZEN 120D+, 144cps* **1395.-**
*24 nåle: CITIZEN Swift 200, 216 cps* **2395.-**
*InkJet: EPSON Stylus 800, 225 cps* **2745.-**
*Laser: EPSON EPL-5000, 6 sider pr. min.* **5695.-**
*Bestil vores katalog for flere informationer!*

### Andet hardware

*3.5" noname-disketter ved 100 stk MF2DD* **350.-**
*3.5" Mitsubishi-disketter ved 100 stk MF2DD* **495.-**
*Naksha 280 dpi mus med måtte og holder* **229.-**
*QJIII Supercharger joystick* **149.-**
*QJ SuperStar joystick* **199.-**
*Midi interface med gennemført serielport* **449.-**

## Public Domain

### Harddisk brugerpakke

*Denne pakke indeholder alt, hvad du kan få brug for som harddiskejer. Af kategorier kan nævnes: backup-, grafisk CLI, menu-, password- og reorganiseringsprogrammer. Samtidig indeholder pakken alle pakkeprogrammer, der er tilgængelige. Inkluderet er, selvfølgelig også, Superdark, som er den bedste screenblanker, der findes til Amigaen. Fokus Data sagde: "Til prisen er pakken uvurderlig for enhver harddiskejer." DNC sagde:" Kvaliteten på de ti disketter du får er lysår over gennemsnittet"*
***Bemærk: Ny pris, spar 50 kr. Normalpris 249.-***
***Pris incl. disketter (10 stk):*** **199.-**

### Brugerpakke

*Indeholder 30 fantastisk nyttige brugerprogrammer, bl.a.: Kickstart 1.3-emulator (løser A1200/ A4000 ejerens problem), PC-emulator, de nyeste viruskillere, kopieringsprogrammer, biorytmeprogram (er du i balance?), skak, backgammon, samt en masse andet godt bl.a 250 drinksopskrifter og barstyringsprogram.*
***Pris incl. disketter (5 stk):*** **99.-**

### Kontorpakke

*Indeholder alt til kontorbrug, bl.a., tekstbehandling, regneark, DTP, modemkommunikationsprogram, dansk database, samt en genial MSdos-Amigados tekstfilconverter.*
***Pris incl. disketter (10 stk):*** **199.-**

### Mega spilpakke

*Over 50 helt nye spil i kategorierne: adventure-, arcade-, shoot'em up-, skak-, strategi- og sportsspil, heriblandt Super Twintris (DNC nr.6, test:94 %) og Deluxe Pacman (Fokus Data nr.6, test:"Genialt.")*
***Pris incl. disketter (10 stk):*** **199.-**

### Desk Top Video-pakke

*Indeholder rulletekst-, tids- og effektgenerator, slideshow-, sportstekst- og intromaker, samt testskærmsgenerator og titlekartotek for den kreative videobruger til brug med eller uden genlock.*
***Pris incl. disketter (4 stk):*** **99.-**

### Music Maker-pakke nr. 1

*Supersequencerprogrammerne : MED, Protracker Startrekker og OctaMED v.4.0 (demo), som alle er så gode, at de kan få enhver Atari-ejer til at købe en Amiga ! Desuden omfattende programdokumentation og 3 sample- og 3 sangdisketter.*
***Pris incl. disketter (10 stk):*** **199.-**

### Music Maker-pakke nr. 2

*De nyeste versioner af OctaMED (v.2.0, 8 kanaler) og Protracker (v.3.0), samt omfattende programdokumentation og hele 750 samples i meget høj kvalitet.*
***Pris incl. disketter (10 stk):*** **199.-**

**M.R. GRUPPEN I/S**
Tlf. 56 63 22 77 ● Tlf. 30 55 00 00
Fax. 56 63 21 77

## Public Domain

### Clip Art-pakke nr. 1

*Over 2000 usorterede SH IFF-billeder til brug i DTP eller Dpaint for den kreative bruger. Billeder i alle kategorier fra arkitektsymboler til bordkort og Garfieldtegninger.*
***Pris incl. disketter (10 stk):*** **199.-**

### Clip Art-pakke nr. 2

*Over 2500 sorterede SH IFF-billeder til brug i DTP eller Dpaint for den kreative bruger. Pakken indeholder de bedste SH-billeder nogensinde set til Amigaen.*
***Pris incl. disketter (15 stk):*** **249.-**

### Color Clip Art-pakke

***NYHED:*** *15 disketter sprængfuldt med vores første og bedste farve IFF-HAM billeder til Amigaen. De indeholder billeder i kategorierne: krybdyr, insekter, biler, fly, krigsskibe og dyr til brug i DTP, Digipaint eller Dpaint4 og i en opløsning, der kan få enhver til at dåne.*
***Pris incl. disketter (15 stk.):*** **249.-**

### Grafikpakke

*20 grafiske programmer suppleret med 5 animationer. Pakken indeholder bl.a. morphing-, CAD- og graftegningsprogrammer. Desuden indeholder pakken mandelbrot-, fraktal- og landskabsgeneratorer. Endeligt indeholder pakken Freepaint, et genialt tegneprogram.*
***Pris incl. disketter (10 stk.):*** **199.-**

### CG fontspakke nr.1

*Denne pakke indeholder over 105 adobe fonte, der kan bruges i PPage V3 & V4, og Pagestream.*
***Pris incl. disketter (10 stk):*** **199.-**

### CG fontspakke nr. 2

*Denne pakke indeholder over 121 konverterede CG fonte, der kan bruges i PPage alle versioner, Workbench 2.0/3.0, Dpaint4 eller Pagestream.*
***Pris incl. disketter (10 stk):*** **199.-**

### AGA-Pakke

*"Ahh, men så har min PC bedre grafik end din Amiga..." Lyder dette bekendt. Hvis ja, så få din kammerat til at æde disse ord ved at tvinge ham til at se et af pakkens A1200/A4000 none flicker Hi-Res-billeder. Eller du kan vise ham, hvordan et rigtigt skakspil fungerer, såvel grafisk som teknisk.*
***Pris incl. disketter (6 stk):*** **129.-**

### NYHED!: AGA-AMOK 1

Ferrari F40, Testarossa, Porsche, Lamborghini, BMW, Corvette, Formel 1 og mange andre billeder af biler i hires 256 farver vil du finde i denne pakke. **(10 disks)** **199.-**

### NYHED!: AGA-AMOK 2

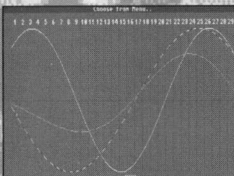
F-14, F-15, F-16, Draken, Stealth, B-52, Tomcat, Harrier, Blue Angel, B-17og mange andre billeder af fly i hires 256 farver vil du finde i denne pakke. **(10 disks)** **199.-**

### NYHED!: AGA-AMOK 3

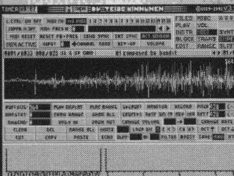
Bjergsøer, floder, vandfald, åer og mange andre panoramabilleder i hires 256 farver vil du finde i denne pakke. Ideel til baggrunde i Scala AGA mm. **(10 disks)** **199.-**

### CD'er

*The 17 Bit Collection Dobbelt CD* **449.-**
*CDPD II: Fred Fish 1-760, Scope 1-220 mm.* **298.-**
*CDPD III: Fred Fish 761-890, 24 bit billeder mm.* **298.-**
*Demo-Collection I: 12000 filer, lyde, sang, clip art mm.* **298.-**
***NYHED!*** *Demo-Collection II: Spil, lyde, demo, anims* **298.-**



Brugerpakke



Music Maker-pakke



AGA-Pakke



AGA-AMOK 1



AGA-AMOK 2



AGA-AMOK 3

**Alle Public Domain-pakker er kopieret på MITSUBISHI 3.5" disketter og kan køre under Kickstart 1.3, 2.0 & 3.0.**
**Alle priser er opgivet incl. moms. Forsendelse kan ske til hele norden med Postens Erhvervspakker**

# Når PC'en giver lyd fra sig!

**Vi har testet to af de bedste bud på en ny markedsstandard for lydkort til PC, nemlig Gravis Ultrasound fra Advanced Gravis og Cyber Audio fra Alpha Systems Lab.**

Igennem de sidste par år har lydkort som Sound Blaster og Sound Blaster Pro totalt domineret markedet for lydkort til PC. Langt de fleste spil og demoer har hidtil understøttet et af eller begge disse kort. Kortenes mangler og begrænsninger har dog i længere tid generet PC'ens lydhobbyfolk, og der har da også været gjort adskillige forsøg på at udvikle bedre kort fra diverse firmaers side. Ingen af disse kort har dog virkelig formået at slå igennem som en egentlig ny standard, primært p.g.a. for høje priser. PC'en har dog hårdt brug for en ny forbedret lyd-standard, og måske er Gravis Ultrasound eller Cyber Audio løsningen? Vi kigger på sagen!

# Gravis Ultrasound

Et af de lydkort, man i den senere tid har hørt mere og mere om er Gravis Ultrasound (i daglig tale GUS). Gravis Ultrasound er et stereo-kort, der kan spille 32 syntetiske lyde og 32 samplede lyde på en gang, og oven i det er det MIDI kompatibelt.

GUS's synthesizer er baseret på en teknik, der hedder WS (Wavetable Synthesis) i stedet for den almindelige FM synthesis kendt fra bl.a. Sound Blaster. WS er fleksibelt nok til at emulere FM synthesis, og derfor er der naturligvis skrevet en emulator, så GUS er i stand til at emulere Sound Blaster (generelt er det jo en meget vigtig ting for nyt hardware/software, at være bagudkompatibelt, hvis man vil gøre sig håb om at danne standard). Hvor godt denne emulator fungerer, vil jeg komme ind på senere.

GUS i standardudgaven kan afspille samples i 16-bit og 44100 KHz og sample i 44100 KHz, 8-bit kvalitet. Det er dog muligt at købe et såkaldt 'datterboard', der gør det muligt også at sample i 16-bit. Hver af GUS's 32 kanaler kan afspilles uafhængigt af de andre, dog med det minus at jo flere stemmer man benytter på en gang, jo lavere data-tæthed (KHz). Således kan man med 14 aktive kanaler afspille samples med 44100 KHz, med 28 aktive kanaler falder datatætheden til 22050 KHz, og med de maksimale 32 kanaler til 19292 KHz. Dette er dog ikke noget egentligt minus, hvis man forsøger at drage paralleller til Amigaens moduler, der som regel er samplet med 16000 KHz.

GUS i standardudgaven leveres med 256 Kb RAM på kortet, men det kan være en god idé at opgradere til 1 Mb (hvilket er maksimum), da den måde, GUS emulerer MIDI på, kræver meget RAM. Når man ønsker at afspille en MIDI-melodi, kopiereres lydene (patches) op i RAM-en på kortet, og en MIDI-melodi bruger let de 256 Kb. Da ekstra RAM samtidig kun koster ganske lidt, er det en god investering.

### Installation - no problemo

GUS bærer generelt præg af professionalisme, nydelig æske, flotte manualer o.s.v., og efter at man har læst manualerne, er indtrykket det samme. Selve installationen af kortet foregår helt smertefrit - bare følg manualen, og det går helt af sig selv. Naturligvis, kan der være problemer med IRQ's, hvis der er andre udvidelseskort i maskinen, men manualen klarer problemerne flot, med rigtige billeder (ikke tegninger) af, hvilke jumpere man skal flytte på for at sætte kortet korrekt op.

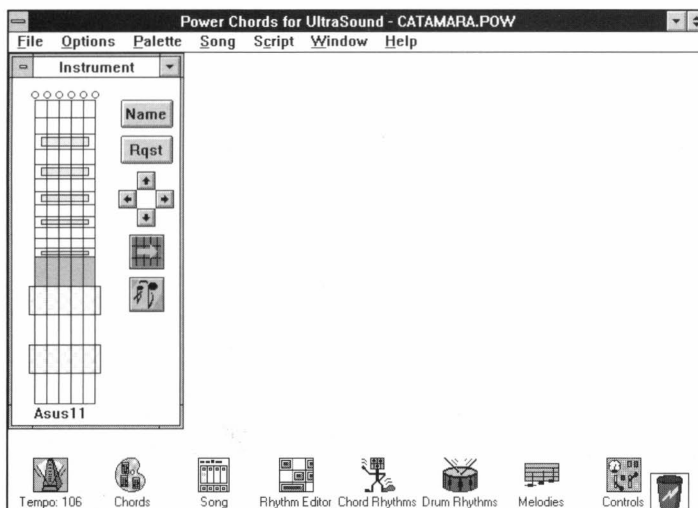
Installationen af den medfølgende software foregår ligeledes smertefrit. Alle programmer, drivere, utilities etc. bliver installeret på en gang, man følger blot instrukserne på skærmen. Det er en god idé, at alt bliver installeret på en gang, så man slipper for at læse installationsvejledning til adskillige stykker software. Jeg skulle derfor mene, at selv en nybegynder vil kunne finde ud af at installere kortet (og også få det til at virke). Selve installation af drivere til Windows og DOS tager installations-processen også højde for.

Den medfølgende software inkluderer: MIDI Recording Session, Power Chords, Ultrasound Studio 8 + en del mindre utilities. Softwaren må siges at være passende, og den dækker ihvertfald fint den nye købers behov for at komme i gang med at bruge sit kort, samt giver et hurtigt overblik over, hvad der eksisterer af musikfilformater.

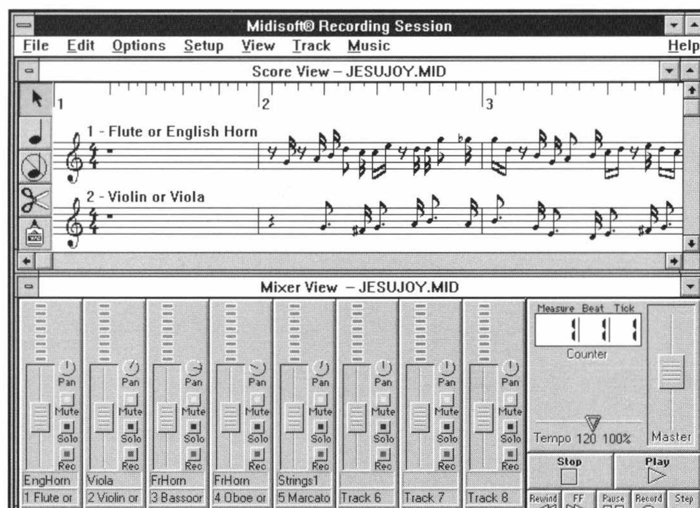
Som gammel 'Amiga-musiker' havde jeg glædet mig meget til at skifte Amigaens 4 lydkanaler (2 i stereo) ud med 32 (16 i stereo) - tænk hvilke moduler man kunne kreere med det antal kanaler! Jeg blev derfor lidt skuffet over, at der ikke fulgte en egentlig 'tracker' med i softwarepakken. Dog skal det siges, at der findes adskillige af typen rundt omkring på diverse BBS'er i Danmark, men det kunne måske være en god idé for GUS i fremtiden at inkludere en sådan.

### Lydkvalitet må man lytte sig til!

Til vurdering af lydkvaliteten valgte jeg at 'lytte' mig frem, da jeg ikke er i besiddelse af alt muligt avanceret måleudstyr, og da det egentlig også er den hørbare forskel, der er mest interessant. Jeg valgte at prøve lydkor-




*Power Chords er et utraditionelt værktøj, hvormed man kan komponere musik med MIDI-intrumenter.*




*MIDI Recording session, der følger med begge kort blev brugt til testen af MID-filer.*

tene med de mest gængse former for musikformater, nemlig MOD, MID, WAV og endelig min favorit S3M (Screamtracker III).

Til afspilning af MOD og S3M blev anvendt 'Dual Module-Player v2.72 (DMP)', der dog ikke følger med nogle af de testede kort. Testen af MID blev foretaget med 'MIDI Recording Session', der følger med begge kortene, og WAV testen er udført med de respektive medfølgende WAV-editorer.

MOD-filer lyder ganske godt med GUS. Ren lyd, måske en anelse ulden, men dog betydeligt bedre end på SB Pro. Både DMP og den medfølgende MOD-afspiller har tendens til små skønhedsfejl (manglende anslag af samples, anslag af samples på forkerte tidspunkter). Om dette skyldes playerne eller kortet er uvist, men jeg har tendens til at give playerne skylden. Amiga-kvalitet kommer GUS ikke op på, dertil er playerne simpelthen for dårlige. S3M-moduler afspilles af GUS som testens absolut bedste; klar, ren og nydelig lyd.

MID-filerne var noget af det mest spændende ved testen. Kunne et lydkort til ganske få kroner gøre det ud for et ROLAND-lydmodul til mange tusind kroner eller ej? Mange har udtalt sig om dette emne i de tidligere omtalte konferencer, så spændingen var stor inden testen gik igang. Lad det være sagt med det samme: Professionel MIDI-lyd opnår man IKKE for den slags penge, det drejer sig om her.

Set i forhold til SB Pro's MIDI-lyd, er GUS' absolut enestående, men set i forhold til min 6 år gamle (forhåbentlig snart udtjente) Roland MT-32 kom GUS klart til kort (lydkort? Red.). Man vil næppe opleve, at musikere vil bruge GUS til indspilning af plader, men som kladde-værktøj er kortet absolut anvendeligt. Specielt det faktum, at GUS arbejder med RAM, og man derfor kan udskifte sine MIDI-lyde (patches), gør det til et meget fleksibelt kort.

WAV-lyd gav, som forventet for et 16-bitkort, et ganske godt resultat - stort set perfekt. I overensstemmelse med forventningerne blev resultaterne af sampling med GUS, knap så gode som ved playback af 16-bit samples. En lidt ulden lyd, men bestemt til at leve med.

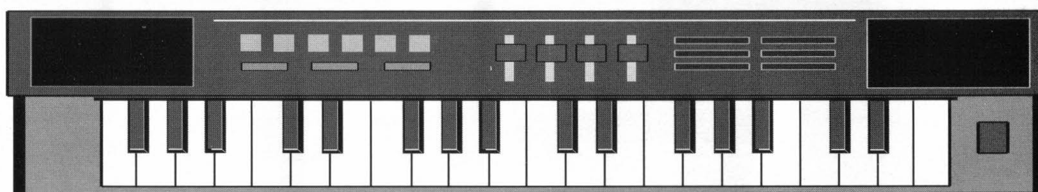


***SoundBlaster har gennem de seneste år været den mest fremherskende standard indenfor PC-lydkort. Nu lader det dog til, at dette er ved at ændre sig.***

## *Vi emulerer og emulerer*

Som sagt er det efter min mening nødvendigt for et kort, der skal blive fremtidig standard, at være Sound Blaster og AdLib kompatibelt. GUS klarer dette v.hj.a. et stykke emulator-software kaldet SBOS (Sound Board Operating System). Uheldigvis er ikke alle spil kompatible med denne emulator, men langt de fleste klarer GUS fint (i hvert fald dem, jeg har prøvet med).

Ved nogle spil skal SBOS startes op med enkelte parametre for at få lyden til at fungere ordentligt. Ikke så smart efter min mening - de fleste brugere er trods alt mest interesseret i, at 'det bare skal virke', ikke i mystiske parametre, der skal eksperimenteres med. Der findes ganske vist lister over hvilke spil, der skal bruge hvilke parametre, rundt omkring på diverse BBS'er, så der er hjælp at hente, men alligevel! En del spil og demoer understøtter direkte GUS, så her slipper man for at bruge emulatoren, og får derudover en fremragende lyd. ❑



# Cyber Audio

Cyber Audio er et 16-bit kort, der er baseret på en 'high-speed digital signal processor' (ÐSP). Kortet er 100% Sound Blaster kompatibelt, hvilket er et klart plus. Endvidere er der MIDI-interface (MPU-401 kompatibelt), Aria-synthesizer og sidst, men ikke mindst, SCSI-interface. Ser man helt nøgternt på det, passer den prisforskel, der er mellem Cyber Audio og GUS, egentlig meget godt til, hvad et SCSI-interface koster, hvilket man bestemt skal have in mente når man laver en pris/kvalitets sammenligning af de to kort. Cyber Audio er et kort med mange faciliter, men prisen er også derefter, hvilket måske godt kan afholde mange fra at investere i det.

Cyber Audio findes i flere forskellige udgaver, med varierende tilbehør og ROM-størrelse (kvalitet af MIDI-lyde). Den testede udgave har 1 Mb ROM, kombinerede headsets og mikrofon samt små højttalere. Den skrabede udgave leveres med 500 Kb ROM, og flagskibet med CD-ROM drev.

### Hva' har vi så her?

Ved første øjekast ser kortet nydeligt og struktureret ud, mens den medfølgende dokumentation virker knap så professionel som GUS'. En ting, der irriterede mig var, at manualen og de medfølgende disketter ikke var samme version, så den i manualen beskrevne måde at installere softwaren på ikke stemte overens med den, der rent faktisk skulle benyttes. Problemerne var dog ikke større, end at de kunne løses, men jeg er ikke sikker på, at en novice-bruger ville have følt det på samme måde.

Selve kortet benytter sig af ikke mindre end 4 IRQ's, så hvis man er typen, der stort set har alle sine expansion-slots fyldt ud, kan det godt være, at man får lidt problemer med at benytte alle Cyber Audio's muligheder. De 4 IRQ's benyttes til henholdsvis SCSI interface, Aria Synthesis, MIDI og Sound Blaster Emulering. Efter at have installeret kortet og softwaren skulle det naturligvis testes, og af uransagelige årsager opstod der problemer under Windows.

Årsagen til problemerne blev aldrig fundet, men jeg har mit net-software på anklagebænken. Problemet bestod i, at softwaren ikke kunne finde MIDI-IRQ. Selv efter at jeg havde skiftet IRQ på kortet (hvilket i øvrigt forløb ganske problemfrit), var problemet der stadig. Først efter installation af kort og software på en helt anden maskine virkede det hele problemfrit. Installationen af software på maskine nr. 2 forløb i øvrigt ganske gnidningsløst, så jeg har min maskine mistænkt for blot at have haft en dårlig dag!

Som for GUS følger der en del glimrende software med kortet: bl.a. MIDI Recording Session, Voyetra Audio Station, et stemmegenkendelsessystem samt diverse mixerutilities etc. Softwaren dækker, som for GUS, i udmærket grad den nye brugers behov for at komme igang med at bruge kortet. Specielt Voyetra




***Det smarte 'stereoanlæg' Voyetra Audio Station, med hvilket man kan styre al output fra PC'en til forstærkeren.***

Audio Station er imponerende. Bestemt en sjov måde at styre sit output på.

Også stemmegenkendelsessystemet er en sjov detalje! Tænk dig at styre Windows v.hj.a. kommandoer, du giver med stemmens magt! Et stykke software man kan få meget tid til at gå med. Alt i alt virkelig god medfølgende software.

### Det kunsteriske indtryk...

Lydkvalitetstesten er foretaget på samme måde som for GUS, og giver følgende resultat: MOD filer afspilles i absolut strålende kvalitet, så tæt på Amigalyden, som jeg nogensinde har hørt. En anelse spids i lyden, men det klares let, ved at indstille bas+treble på forstærkeren (med det er trods alt stadig en 'høkerløsning'). S3M-moduler afspilles mærkeligt nok ikke helt så godt som med GUS. Dette kan nu lige så godt skyldes playeren som kortet. Lyden bliver lidt mudret, og der opstår mindre fejl i afspilningen. WAV giver samme resultat som for GUS, altså ganske fin kvalitet. MID havde jeg igen set frem til, men også denne gang blev jeg lidt skuffet - flade, kedelige lyde, der dog, i modsætning til GUS, kunne peppes lidt op med rumklang. Ulempen ved Cyber Audio i denne forbindelse er klart det faktum, at MIDI-lydene ligger på en ROM, og derfor ikke er umiddelbart udskiftelige. WAV-testen gav et bedre resultat end for GUS, da Cyber Audio kan sample med 16-bit, i modsætning til GUS. Lydkvaliteten, var stort set perfekt

Cyber Audio imponerer med sin fyldstændige Sound Blaster kompatibilitet, idet det ikke er lykkedes mig at finde et eneste spil, hvor lyden ikke fungerede. Endvidere er der forlydender om, at mange spil for fremtiden vil understøtte ARIA-synthesis, så også her vil Cyber Audio stå stærkt. ❑

*Jon Wickmann Hansen*



## Lydkortenes 'dogfight'

Karakterene er udelukkende baseret på mit personlige skøn, som bygger på lytteprøver, installation af kortene samt installation og afprøvning af den medfølgende software. De to lydkort fra testen er sat op over for Sound Blaster Pro, som er det lydkort, jeg selv har haft det sidste halve års tid.

| | GUS | Cyber Audio | SB Pro |
|---|---|---|---|
| Lydkvalitet .MOD | 85% | 95% | 60% |
| Lydkvalitet .S3M | 90% | 85% | 65% |
| Lydkvalitet .MID | 60% (patch) | 55% (ROM) | 20% |
| Lydkvalitet .WAV | 90% | 95% | 60% |
| Dokumentation | 90% | 70% | 80% |
| Installation af kort | 90% | 80% | 80% |
| Installation af software | 100% | 70% | 70% |
| Software kvalitet | 85% | 90% | 55% |
| SB kompatibilitet | 75% | 100% | - |
| Features | 80% | 98% | 65% |
| Pris/Kvalitet | 95% | 75% | 65% |
| Samlet vurdering | 86% | 83% | 60% |

**Hardware-konfiguration for 'test'-PC'en**
Til testen er brugt en i486 DX2 66MHz, 8MB RAM, Panasonic CD-ROM doublespin, Roland MT-32, 'almindelig stueforstærker' (SONY F210 2x80W) samt 2 stk. Dali 104 højttalere.

**Gravis Ultrasound**
Inkl. 256 Kb RAM
Eksterne porte: Stereo linie ind, stereo linie ud, stereo linie ud (forstærket), mikrofon ind og game port/MIDI port.
Interne porte: Bl.a. CD Audio ind og port for tilkobling af 'datter-kort'.
Vejl. pris: kr. 1.795,-

**Cyber Audio**
Inkl. 1 Mb ROM, minihøjttalere og høretelefoner med mikrofon.
Eksterne porte: Joystick/MIDI port, mikrofon ind, audio linie ind og audio linie ud.
Interne porte: CD-audio ind og SCSI interface.
Vejl. pris: kr. 2.995,-

Begge kort er venligst udlånt af den danske distributør AMT-Scandinavia, tlf.: 3122 2772

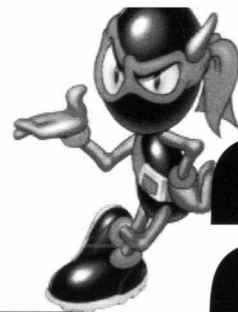
## Face to face

Om det bliver GUS, Cyber Audio eller et helt tredje kort, der bliver fremtidens førende lydkort, er et godt spørgsmål, men begge de to testede kort er bestemt gode bud. Min personlige favorit til titlen er GUS, da det allerede nu synes godt på vej til at blive en standard, samt på grund af dets stærke pris/kvalitets-forhold. Dette er naturligvis helt for egen regning. Man kunne godt forestille sig, at det måske ikke bliver Cyber Audio i sig selv, der bliver standard, men derimod ARIA synthesis, som Cyber Audio (og flere andre kort) understøtter.

Er man ude efter professionelt MIDI-udstyr, må man imidlertid se sig om efter noget andet. De to kort kan i denne sammenhæng allerhøjst benyttes som kladde-værktøjer. Alt i alt må man dog konkludere, at man her har et par virkelig 'gode kort' på hånden, og man må konstatere, at der virkelig sker udvikling på dette område i øjeblikket.

*Jon Wickmann Hansen*

# ZOOL 2

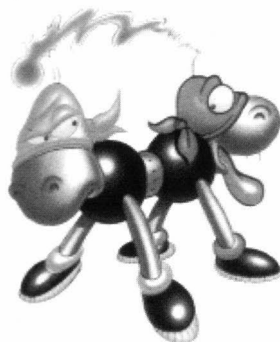


***Myren med masken er tilbage, og denne gang har han sin pige med! Ninjaer i alle afskygninger har banket sig vej henover monitorerne siden Amigaen blev skabt, og det seneste fænomen hedder Zool. Men ham har vi jo set før, så nu er han tilbage for at introducere sin ninjamyre-makker - hunmyren Zooz!***

Den N'e dimension bliver endnu en gang angrebet af den onde, onde Krool, som med hjælp fra sin onde, onde håndlanger Mental Block, vil sørge for at al fantasi bliver udryddet. Hans endelige mål er dimensionel kedsomhed. Det betyder at Zool og Zooz skal løbe rundt på nogle baner og tænde nogle lamper og smadre Chupa Chup-symboler - det skal nok stoppe den onde, onde Krool!

### egfdgdfgh

Ja logikken er svær at få øje på, men kender jeg køberskaren ret betyder det ikke det store i denne sammenhæng. Hovedsagen er at Zool og Zooz skal ud og uddele flade til dem, som har været uartige, og med et så simpelt plot, er der jo intet, der ligger i vejen for at starte lige på og hårdt. Du vælger selv hvilken af de to hovedpersoner du vil styre (desværre, man kan ikke spille to på én gang). Når du har valgt starter spillet uden omsvøb.



Banerne scroller vandret i begge retninger, og er lavet i stor, detaljeret og farverig grafik, ligesom baggrundene. Banerne ligner sig selv fra de tidligere spil i genren, med broer der forsvinder, falske vægge, huller med pigge i bunden (piggene er dog erstattet af fugleunger med skarpe næb), og for at gøre det lidt sværere er der også spredt tyk karamel-masse ud over strategiske steder, som gør fremfærd ret problematisk. Målet for hver bane er at få alle de røde lamper til at blive grønne og at smadre alle Chupa Chup-symbolerne. Når det er gjort er banen gennemført.



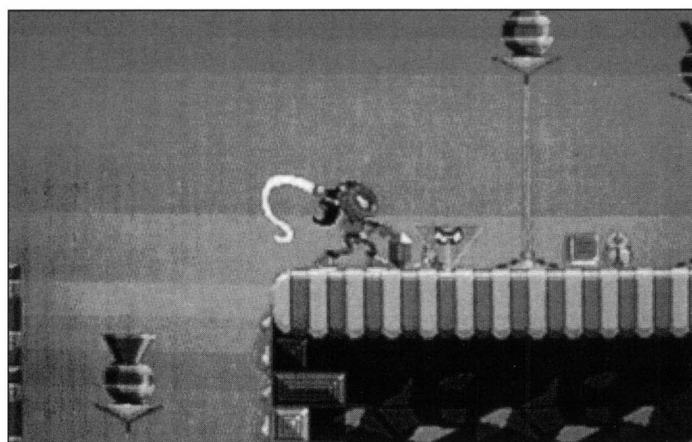
### Tilsætningsstoffer

Så simpelt er det dog heller ikke. Naturligvis skal Zool og Zooz også have lidt sjov. Derfor er banerne beboet af fjender der løber rundt, og kun venter på at stifte bekendtskab med en knyttet ninja-næve. Selvfølgelig kan ninjaerne ikke klare sig på ninja-færdigheder alene, så det er muligt at finde ting og sager som gør din mission lettere. Disse ting er de gode gamle fra alle de andre platformspil, nemlig smart-bombs som dræber alle fjender på skærmen, ekstra liv, ekstra energi, ekstra tid, usårlighed og den slags godter. Selvfølgelig er der også lidt godt for point-jægerne, nemlig de typiske æbler, pærer, stjerner etc. etc. som giver større eller mindre bonusser.

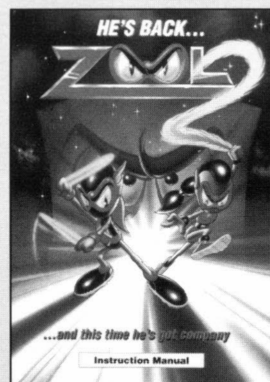
Både Zool og Zooz er i fin form. De kan hoppe, skyde, dreje rundt i luften, klatre på vægge m.m. Begge figurer er store og flotte, og animationen af dem er helt i top. Et enkelt irritationsmoment er dog at ninjaerne 'glider' et lille stykke efter man har sluppet joysticket. Det gør styringen unødvendig vanskelig, og er MEGET irriterende når forskellen på om man dør eller overlever er et stykke på ganske få pixels. Begge figurer er lavet i en ret flot tegneseriestil som er holdt hele spillet igennem. Fjenderne er også ret flotte, men de er alle meget typiske for platformspil-genren, f.eks. fugle, snegle og lignende. Det hele er akkompagneret af et ganske godt, men lidt intetsigende soundtrack.

Zool 2 er et flot og finpudset spil, men som det skinner lidt igennem i anmeldelsen savner jeg originalitet i spillet. Der er stort set ingen nye elementer i det. Dette betyder naturligvis ikke at det ikke kan være et godt platformspil, som jeg bestemt synes det er. I kraft af den gode grafik og lyd scorer Zool 2 de høje karakterer. Rent personligt bliver jeg bare hurtigt træt af at spille det, da det, når man ser bort fra grafikken og lyden, grundlæggende 'bare' er et remix af gammelt materiale.❑

*Mark Sederqvist*



***Zool's dameven, Zooz, forstår at svinge pisken.***




| | |
|---|---|
| Grafik: | 86% |
| Lyd: | 83% |
| Powerplay: | 82% |
| Hiscore: | 84% |

| | |
|---|---|
| RAM: | 1 MB |
| Harddisk: | Nej |
| Udgivet af: | Gremlin |
| A1200: | Ja |
| Pris: | ca. Kr. 300,- |
| Udlånt af: | Gremlin |

**PC**
Gremlin er så småt begyndt at interessere sig for at lave PC-spil, så mon ikke vi også vil se Zool og Zooz brilliere her - om ikke nu så i den nærmeste fremtid?

**AMIGA HISCORE: 84%**

# SubWar 2050

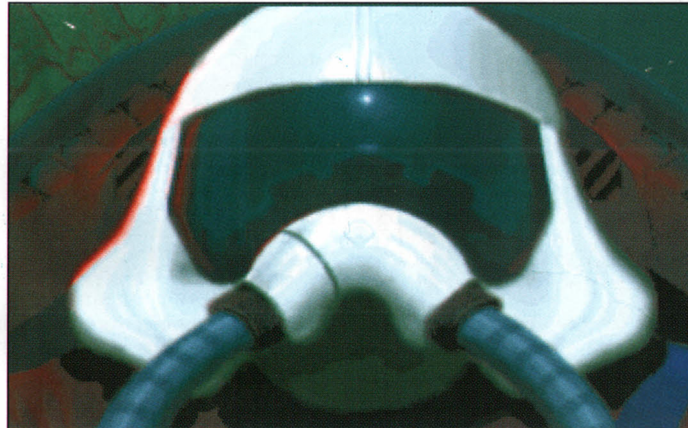
## Under Water - Under Pressure - Under Fire

***Ubådsspil har aldrig været særlig aktionprægede. Man brugte gerne en halv time, blot for at sænke et enkelt skib. Men nu har MicroProse udgivet et nyt spil, som går helt nye veje.***

Som titlen antyder befinder vi os knap 60 år frem i tiden. Efter den kolde krigs afslutning har teknologien indenfor dykning udviklet sig drastisk. De nyere sub's kan bevæge sig med op til 100 knob, og dette ovenikøbet neddykket. Årsagen til disse fantastiske hastigheder ligger i en ny type 'motor', som bedst kan sammenlignes med en jetmotor fra flyene, og fungerer ved hjælp af elektro-magnetisme. Dette har muliggjort, at man kan udnytte havbunden på en helt ny måde.

### Ned i Dybet

Mens de enkelte landes regeringer lå fastlåst i territoriale stridigheder, gik nogle store multinationale selskaber ind og begyndte at udnytte havets rigdom. Desværre udviklede situationen sig til, at selskaberne begyndte at bekrige hinanden, hvilket forsøgtes stoppet af både EU og Kina, da der i reglen ikke var civile tab. Derfor blev det tilladt at føre en konflikt med et andet selskab under havet - sålænge denne konflikt blev registreret hos f.eks. EU's eller USA's kontorer.



***Enhver spilanmelders vigtigste redskab - Spillehjelmen. Fås i alle størrelser og i farverne hvid, sort, pink og forkromet.***

Her kommer du ind i rollen som lejesoldat. Det er nemlig dyrt at uddanne en kompetent ubådspilot. Derfor pakker man sit kampuddannelses-, våben- og svømmebevis ned, for at søge arbejde hos selskaberne, og tjene de store millioner.

Dine første opgaver består af træningsmissioner, så arbejdsgiveren er sikker på dine evner. Disse missioner er en god introduktion til spillet, som umiddelbart virker meget komplekst. Men er man først ude i søens dybe stille ro, er spillet lige til at gå i gang med. Efter de indledende træningsrunder kan man vælge 5 forskellige kampagner, som er stigende i sværhedsgrad. Hver enkelt kampagne indeholder en række missioner, der dækker alt fra patruljering over sabotagemissioner til egentlige angrebsmissioner. Således findes der en mission, hvor man skal befri en række hvaler fra en hvalfarm, for at skabe sympati for ens moderselskab. Variationen er således meget høj.

### Er det et fly?

Spillet kan mest sammenlignes med en flysimulation. Der findes både hangar-ubåde og ubåde, der leger tankstation. Samtidig forgår selve kampene i et tempo, hvor mange 'luft'-fly kan føle sig misundelig. Kombinationen af elementerne fra fly-verdenen og havets termiske lag, samt havbundens klipper, giver et actionspil i særklasse. Grafikken er som stjålet fra filmen 'The Abyss', hvilket i denne sammenhæng er en stor ros. Man føler næsten de flere tusind ton vands tryk. Og der er mørkt! Meget mørkt.

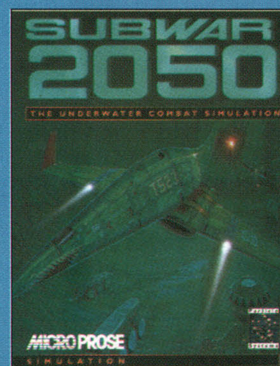
For at krydre spillets almindelige forløb er der flotte mellemsekvenser, vis animationer der virkelig er blevet kælet for. Lydeffekterne er flotte, men man skal ikke forvente egentlige musikstykker, for der er kun et par enkelte jingles. Manualerne er det fineste, man kan få. Der er både en 'kom-i-gang-guide', en decideret manual, samt et 'Under Currents' blad, som bl.a. forklarer taktik, baggrundshistorie og udviklingen indenfor ubåde fra den første i 1620 til den nyeste i 2050.

Her har man et spil, som holder alt, hvad det lover. MicroProse har lavet endnu en hit'er, så lad os alle få en tur ned i havets (u)udforskede dybder. ❑

*Christian Koerner*




***"We all live in a yellow submarine..."***




| | |
|---|---|
| Grafik: | 91% |
| Lyd: | 80% |
| PowerPlay: | 94% |
| HiScore: | 92% |
| RAM: | 1 MB |
| Harddisk: | 12 MB |
| Grafikkort: | VGA |
| Lydkort: | AdLib/Roland/SoundBl. |
| Hastighed: | 80386 |
| Udgiver: | MicroProse |
| Pris: | 449,- |
| Udlånt af: | Ram-Soft, Tlf.: 3312 2440 |

**Amiga**
Spillet kræver en del regnekraft, men man kan kun håbe, at MicroProse også vil beære Amiga'en med dette pragtspil inden alt for længe.

**PC HISCORE: 92%**

# CyberRace

***Mange har set grafikken i helikopter-spillet 'Commanche - Maximum Overkill', med dens fantastiske 'Voxel-space'. Her kommer det næste spil, der udnytter denne teknik, et racer-spil, der foregår i en hård og dyster fremtid.***



***Når det kører, så er det flot***

Jorden og det Khaladæiske Imperium ødelagde næsten hele galaksen. Krigen kostede store ofre på begge sider, mange planeters overflade var som blødende sår. Den kamp, der sluttede krigen, startede på sædvanlig vis. En af Jordens korvetter blev angrebet af en khaladæisk krydser, som netop var blevet udrustet med et nyt våben, en gravitations-stråle. Desværre ramte strålen en nærliggende stjerne, der kollapsede, og endte som et sort hul. Mange nærliggende planeter blev suget ind i hullet, og da galaksens befolkninger så dette, besluttede man, at krigen skulle ende. Løsningen blev CyberRace, en krig på kunnen, teknologi og strategi.

### Lille Shaw

Helten i spillet er Shaw, hvis far var en af de bedste kørere overhovedet. Men på et tidspunkt bliver faderen dræbt under et khaladæisk bagholdsangreb. Shaw skal nu forsvare Jordens ære, ellers kommer vi alle til at bo i et khaladæisk diktatur. For at højne hans motivation, har de jordiske politikere kidnappet hans elskede, Allysia. Pæne folk! Selvfølgelig spiller man nu rollen som Shaw, og kun ved at vinde de enkelte løb kan man gøre sig håb om at gense sin livs udkårne. sådan er optakten til det andet spil fra firmaet CyberDreams.

Når starten går i løbet, opstår der kaos! Alle såkaldte 'slæder' er nemlig udrustet med et stort arsenal af våben, som forsinker modstanderne. Og forestil dig 20 biler på et ganske lille område, samtidigt med, at de kaster håndgranater efter hinanden. Sådan cirka opleves en start i CyberRace. Da starten ofte er det vigtigste i løbet, er det normalt tilfældigheder der afgør, hvem der vinder. Kommer man efter et par forsøg først over stregen, kan man gense sin elskede Alyssis for en kort stund og får desuden en god præmie, der straks bruges på at genere modstanderne med sabotage, bestikkelse eller indkøb af nye våben.

### Flot, meeennn...

Inspirationen til spillet kommer fra en tegning af Syd Mead, der også stod bag det visuelle i filmen 'Blade Runner'. Spillets 'artwork' er da også utrolig flot, men så har Syd heller ikke gjort mere for spillet. Selv om nogle af animationerne er pæne, er de ikke af en overbevisende kvalitet. På den positive side tæller det dog, at der er mange af dem, heraf flere underbygget med tale, såfremt man da har et lydkort.

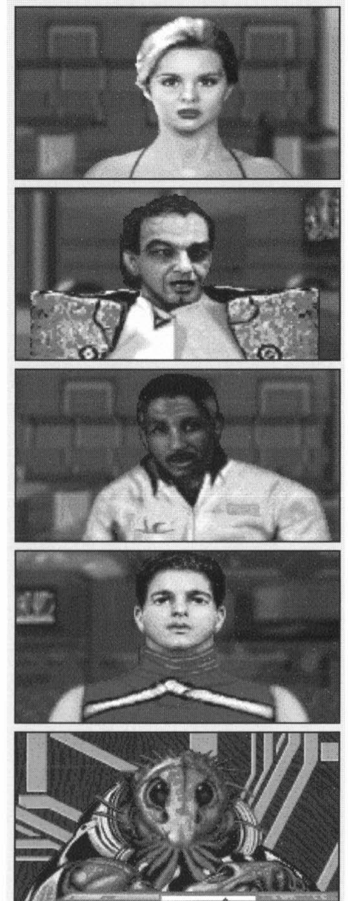
Men tilbage til det centrale - selve spillet. Her udnyttes Voxel-teknikken flot, men teknikken har sine begrænsninger. Man får f.eks. i introduktionen til et løb at vide, at man skal køre/svæve igennem en jungle, hvorefter man får et flot månelandskab (igen!), og intet andet. Træer, lianer og andet jungle-guf er åbenbart 'en by i Rusland'!

### Hvem sagde Beta?

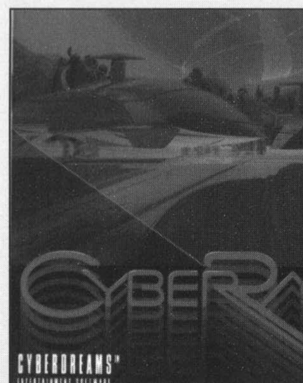
Man kan kun spille spillet med joystick, med et tastatur flyver man afsted som en drukken mand, og mus understøttes ikke. Men det er ikke det største tekniske problem. Spillet går nemlig i baglås for et godt ord, hvilket vil sige hele tiden! Jeg har ikke før oplevet et spil, som var så ustabilt. Lyden falder ud, skærmen opdateres ikke, styringen låser, eller spillet dør! Selv i betaversioner af forskellige spil har jeg aldrig haft så mange problemer! Og dette her er den 'endelige' version, d.v.s. den, der fås i butikkerne.

Spillet ville hos mig have fået en pæn sammenlagt karakter, først og fremmest på grund af grafikken, men de problemer jeg har haft med spillet vil jeg ikke udsætte min værste fjende for! Derfor håber jeg, at de meget snart laver en opdatering af spillet, så disse utallige bugs bliver rettet. Da vil jeg gerne anbefale spillet med en HiScore på 79%, men sådan her... 15% ❑

*Christian Koerner*



***Et udvalg af de stærke personligheder i Cyberrace.***




| | |
|---|---|
| Grafik: | 88% |
| Lyd: | 70% |
| PowerPlay: | 10% (65%) (Se tekst!) |
| HiScore: | 15% (79%) (Se tekst!) |
| RAM: | 4 Mb |
| Harddisk: | 25 Mb |
| Grafikkort: | VGA |
| Lydkort: | AdLib/SoundBlaster |
| Hastighed: | 80386/33Mhz |
| Udgiver: | CyberDreams |
| Pris: | 579,- |
| Udlånt af: | K.E. Media, Tlf.: 8624 0633 |

**Amiga**
For PC-ejerne håber jeg, at der kommer en opdatering meget snart. Amiga-ejerne behøver slet ikke at bekymre sig. CyberRace kommer ikke til Amiga!

**PC HISCORE: 15%**

# ÅRETS HUGO 1993



*Vær med fra start, når priserne for de bedste Amiga- og PC-spil i 1993 skal uddeles. De førende danske forhandlere og distributører har indleveret lister over de bedste sælgende spil i Danmark i år, og nu får DU muligheden for at være med i afgørelsen af, hvem der skal have lov til at pryde sig med titlen 'Årets Hugo 1993'. Spillene er opdelt i kategorier/genrer, og det er kun tilladt at afgive én stemme indenfor hver kategori.*

*Indsend stemmesedlen her til højre (du må godt tage en fotokopi eller skrive siden af, hvis du ikke ønsker at ødelægge bladet) inden den 4. marts 1994, og deltag i lodtrækningen om 10 spændende spil-præmier, og hovedpræmien en CD32 fra Commodore.*

*'IL GRANDE FINALE' kommer til at foregå i HiScore Professionel nr. 7, hvor alle priserne uddeles, og vinderne af CD32 konkurrencen offentliggøres. Vinderne af konkurrencen vil blive fundet ved simpel lodtrækning blandt de indsendte stemmesedler.*

*Held og lykke!*

## BEDSTE SOFTWAREHUS
A. LUCASARTS

B. TEAM 17

C. VIRGIN INTERACTIVE ENT.

## STRATEGI
A. SIM FARM
MAXIS

B. 1869
FLAIR

C. SYNDICATE
BULLFROG

## BEDSTE AMIGA-SPIL
A. GOAL!
VIRGIN INTERACTIVE ENT.

B. FRONTIER - ELITE II
GAMETEK

C. FLASHBACK
DELPHINE

## ROLEPLAYING
A. DARK SIDE OF XEEN - MIGHT & MAGIC V
NEW WORLD COMPUTING

B. ULTIMA UNDERWORLD II
ORIGIN

C. LANDS OF LORE
VIRGIN INTERACTIVE ENT.

## ARCADE ACTION
A. SUPERFROG
TEAM 17

B. FLASHBACK
DELPHINE

C. X-WING
LUCASARTS

## WARGAME
A. HISTORYLINE 1914 - 18
BLUE BYTE

B. DUNE II
VIGIN INTERACTIVE ENT.

C. WARLORDS II
STRATEGIC STUDIES GROUP

## SPORTS SIMULATION
A. INDYCAR RACING
VIRGIN INTERACTIVE ENT.

B. PREMIER MANAGER II
GREMLIN GRAPHICS

C. GOAL!
VIRGIN INTERACTIVE ENT.

## SPACE SIMULATION
A. FRONTIER - ELITE II
GAMETEK

B. PRIVATEER
ORIGIN

C. MASTER OF ORION
MICROPROSE

## ADVENTURE
A. HAND OF FATE - KYRANDIA 2
VIRGIN INTERACTIVE ENT.

B. INDIANA JONES - FATE OF ATLANTIS
LUCASARTS

C. DAY OF THE TENTACLE
LUCASARTS

## BEDSTE PC-SPIL
A. DAY OF THE
TENTACLE
LUCASARTS

B. FLIGHT SIMULATOR 5.0
MICROSOFT

C. PRIVATEER
ORIGIN

## SIMULATION
A. GUNSHIP 2000
MICROPROSE

B. ACES OVER EUROPE
DYNAMIX

C. FLIGHT SIMULATOR 5.0
MICROSOFT

**Årets Hugo er arrangeret af computermagasinet HiScore Professionel i samarbejde med Silverock Productions.**

# Send ind og vind

## *Hvis du ikke ønsker at hærge dit yndlingsbla', kan du tage en kopi - eller blot skrive den af!*



### ADVENTURE:

- ❑ HAND OF FATE - KYRANDIA 2
  VIRGIN INTERACTIVE ENT.
- ❑ INDIANA JONES - FATE OF ATLANTIS
  LUCASARTS
- ❑ DAY OF THE TENTACLES
  LUCASARTS

### SPACE SIMULATION:

- ❑ FRONTIER - ELITE II
  GAMETEK
- ❑ PRIVATEER
  ORIGIN
- ❑ MASTERS OF ORION
  MICROPROSE

### SOFTWAREHUS:

- ❑ LUCASARTS
- ❑ TEAM 17
- ❑ VIRGIN INTERACTIVE ENT.

### ARCADE ACTION:

- ❑ SUPERFROG
  TEAM 17
- ❑ FLASHBACK
  DELPHINE
- ❑ X-WING
  LUCASARTS

### SPORTS SIMULATION:

- ❑ INDYCAR RACING
  VIRGIN INTERACTIVE ENT.
- ❑ PREMIER MANAGER 2
  GREMLIN GRAPHICS
- ❑ GOAL!
  VIRGIN INTERACTIVE ENT.

### AMIGA SPIL:

- ❑ GOAL!
  VIRGIN INTERACTIVE ENT.
- ❑ FRONTIER - ELITE II
  GAMETEK
- ❑ FLASHBACK
  DELPHINE

### ROLLESPIL:

- ❑ DARK SIDE OF XEEN - M&M 5
  NEW WORLD COMPUTING
- ❑ ULTIMA UNDERWORLD II
  ORIGIN
- ❑ LANDS OF LORE
  VIRGIN INTERACTIVE ENT.

### STRATEGI:

- ❑ SIM FARM
  MAXIS
- ❑ 1869
  FLAIR
- ❑ SYNDICATE
  BULLFROG

### PC SPIL:

- ❑ DAY OF THE TENTACLE
  LUCASARTS
- ❑ FLIGHT SIMULATOR 5.0
  MICROSOFT
- ❑ PRIVATEER
  ORIGIN

### SIMULATION:

- ❑ GUNSHIP 2000
  MICROPROSE
- ❑ ACES OVER EUROPE
  DYNAMIX
- ❑ FLIGHT SIMULATOR 5.0
  MICROSOFT

### WARGAME:

- ❑ HISTORYLINE 1914-18
  BLUE BYTE
- ❑ DUNE II
  VIRGIN INTERACTIVE ENT.
- ❑ WARLORDS II
  STRATEGIC STUDIES GROUP

'Årets Hugo 1993' er arrangeret af computermagasinet HiScore Professionel i samarbejde med Silverrock Productions. Ansatte i Dansk Medie Hus ApS og Silverrock Productions kan ikke deltage i konkurrencen.

**UDFYLD KUPONEN, OG DELTAG I KONKURRENCEN OM DE MANGE SPÆNDENDE PRÆMIER**

**Kuponen skal være os i hænde senest 4. marts 1994, og indsendes til:**

**HiScore Professionel**
**Hillerødgade 81 - 83**
**2200 København N.**
**Mrk.: Årets Hugo**

NAVN: ______________________

ADRESSE: ______________________

POST/BY: ______________________

TLF.: ______________________

COMPUTERTYPE: ______________________

ER DU ABONNENT PÅ HISCORE PROFESSIONEL: ❑ JA ❑ NEJ

# Leisure Suit Larry 6 Shape Up or Slip Out!

***Antihelten over alle antihelte er tilbage, og denne gang kender hans indbilskhed ingen grænser. Denne gang omgives Larry - Larry Laffer - af intet mindre end ni skønne sild, og vanen tro trækker det i langdrag med hans anstrengelsers frugtsommelighed.***

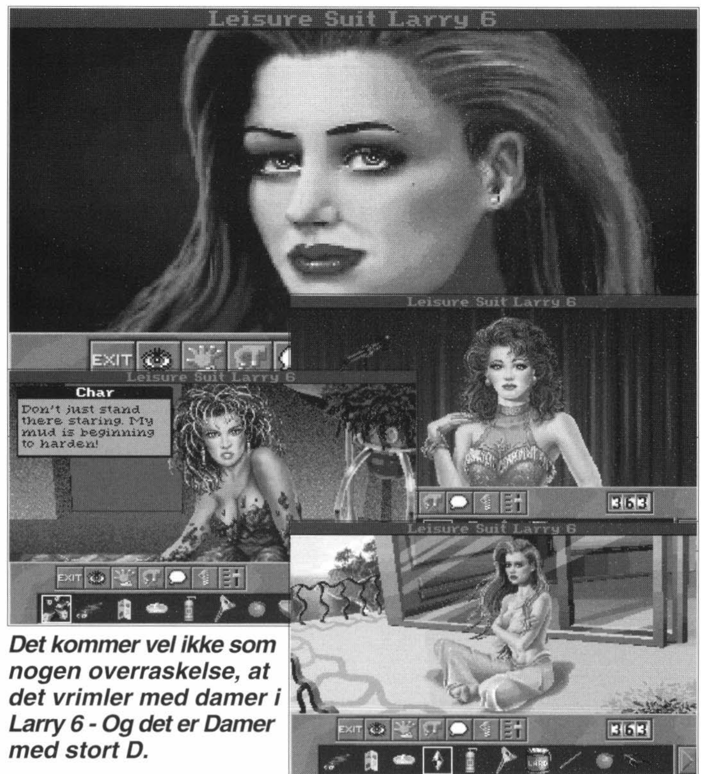
Larry er atter alene. Hans eventyrlige oplevelser sammen med Følsomme Patti er en sagablot, og han har derfor lagt turen omkring et nyt luksuriøst kursted. Stik imod sit sædvanlige uheld, har Larry nemlig for en gang skyld scoret 'the big one', og vundet ferieopholdet i lotteriet. Udover muligheden for en smule rekreation, sol og sommer, har Larry naturligvis straks øjnet chancen for at møde et par letpåklædte unge damer, for på kurstedet findes både mudderbad, sauna, bodycenter og swimmingpool. Et sandt eldorado for en fyr som Larry.

Sådan så det ihvertfald ud på brochuren - virkeligheden står dog ikke rigtig mål med løfterne. Uden en krone på lommen, møder Larry glad og fro op i hotellets vestibule, blot for at opdage, at det paradisiske eksteriør i virkeligheden dækker over en masse slid og slæb. For har man ingen penge, er det så som så med hotellets service. Men tøserne, hvad med tøserne Larry?

Sin håbløse pekuniære situation til trods, laller liderlige Larry Løbedragt rundt på hotellets gange, og forsøger på sin egen smagløse facon at 'give den som' verdensmand. Unge damer i hobetal bebor hotellet, men alle har de mere eller mindre aparte ønsker og drømme. Som det galante pindsvin træder Larry naturligvis fluks til med en hjælpende hånd, i et fortvivlet forsøg på i sidste ende at tage udtrykket 'rekreative formål' til nye højder.

På sin vej må Larry derfor fremskaffe bl.a. seks velfungerende batterier, en flaske whisky, en aftenkjole, et sæt funktionsdygtige håndjern, reparere en afsindig Storm P. lignende maskine og meget mere. Larry bliver også præsenteret for problemer af mere filosofisk karakter. Ophavsmanden (kvinden) til disse er den unge mø Shamara, der bor i luksuslejligheden på hotellets tagetage - en temmelig 'krævende' kvinde, til trods for hendes knap så materialistiske indfaldsvinkel.

Det Al Lowe'ske vid har endnu engang slået til, og Larry 6 er absolut ligeså muntert som sine forgængere. Animationerne i Larry 6 er ganske glimrende og tilføjer handlingen et ekstra pift, men grafikken i sig selv, er ikke specielt flot. Lyden derimod er ganske fortrinlig, og som et genialt indfald er et udvalg af forskellige vamle, horrible, ulækre og vanvittige samples inkluderet i spillet. Tastaturet anvendes i mindre og mindre grad i nyere tids adventurespil, og dette har Al og Co. benyttet sig af. Når du således trykker på de forskellige taster på dit keyboard, får du afspillet en række af de føromtalte usmagelige samples - festligt!



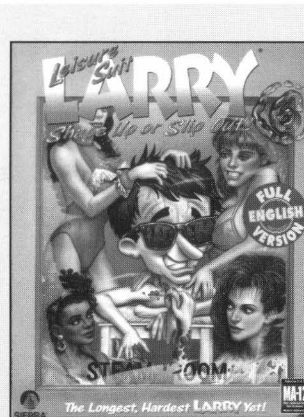

***Det kommer vel ikke som nogen overraskelse, at det vrimler med damer i Larry 6 - Og det er Damer med stort D.***

Leisure Suit Larry 6 er en værdig efterfølger, der holder stilen. Underholdende, humoristisk, ikke for let, ikke for svær, tåbelig, bizar og ikke særlig pornografisk. Hvis du har fået lyst til at hjælpe Larry med sit snuskede forehavende, så henvend dig hos din lokale softwarehandler. Hvad angår det handlingsmæssige har jeg kun lovord til overs for Larry 6. ❑

*Robert Vanglo*




***I den velkendte - og succesrige stil kan man atter følge Larry Laffer på eventyr.***




| | |
|---|---|
| Grafik: | 72% |
| Lyd: | 82% |
| PowerPlay: | 89% |
| HiScore: | 92% |

| | |
|---|---|
| RAM: | 2 MB |
| Harddisk: | 10 MB |
| Grafikkort: | VGA |
| Lydkort: | AdLib/SoundBl./Gravi-US/Gen. Midi |
| Hastighed: | 286/16+ |
| Udgiver: | Sierra |
| Pris: kr. | 395,- |
| Udlånt: | RAM-Soft, Tlf.: 3312 2440 |

**Amiga:**
Det ser ikke umiddelbart ud til at Larry får lov til at skeje ud på Amiga, men man ved jo aldrig med Al Lowe, der efter Larry 3 udtalte, at han aldrig ville lave en 4'er. Istedet gik han fluks igang med at lave en 5'er.

**PC HISCORE: 92%**

# The Terminator Rampage

**Alle HSPro's læsere må formodes at kende filmtitlen 'Terminator', evt med et 2-tal efter. Hvis ikke, spring da frit denne anmeldelse over. Man kan i sandhed konstatere, at Schwarzenegger-filmen møder Wolfenstein i dette fremtidsragnarok.**

Rampage er takket være intro, menuer, grafisk særkende og især musik holdt i den rette Terminator-stemning, og plottet er heller ikke langt fra det filmiske forbillede. Rampage ligger milevidt fra det oprindelige T2-spil, der udkom samtidig med filmens udgivelse, både hvad angår stil, genre og gameplay, og læner sig istedet op af tidligere 3-D spil som Wolfenstein og Doom.

### Dommedag nu eller aldrig!

Maskinerne har midt under krigen mod menneskene sendt en T-800 Terminator tilbage fra fremtiden for at infiltrere det højteknologiske Cyberdyne Systems Laboratorier. Her iværksætter den såkaldte Meta-Node uden sentimental skelen til menneskeliv produktionen af de cyborgs, maskiner og Terminators, der én gang for alle skal udrydde Jordens befolkning.

I din heroiske egenskab af Rebelkommando kommer du her ind i billedet. Det er din opgave at finde Meta-Node'n og 'terminere' den med alle forhåndenværende midler, og derfor zappes du ind i det kæmpemæssige bunkeranlægs øverste etage. Herfra kæmper du dig vej ned gennem de 24 etagers endeløse forsvarslinier, mens du samler delene til et futuristisk splat-gevær - det eneste, der kan ødelægge Meta-Node'n. Undervejs gør du klogt i at samle alle de ting op, du kan finde. Førstehjælpsgrejer til dig selv, reparationssæt til din skudsikre dragt og ammunition til dine våben.

### Hasta la vista, Baby!

Når du i starten står med din halvautomatiske pistol, der hverken er præcis eller hurtigtskydende, indlader du dig ikke på hvadsomhelst, men med det tungere skyts i hånden, f.eks. en 40 mm granatkaster eller en Minicannon, der slipper 2000 skud i minuttet, har du ildkraft nok til at være høj i hatten over for selv de respektindgydende Meta-Borgs. Ialt findes der 8 håndvåbentyper rundt om i komplekset, og jo dybere du kommer ned, desto større ildkraft har de!

Du kæmper dig vej frem gennem horder af Skimmers og Seekers (letbevæbnede UFO'er), Terminators (you know!), der både er velbevæbnede og svære at få ned med nakken (du har jo set filmen!), Meta-Borgs og Meta-Guards, der med deres pansring og bevæbning tærer kraftigt på dine ressourcer, samt ikke mindst selve Meta-Node'n, der nok skal give dig kam(p) til dit hår.

### Virtuelt set

I denne 'terminale' cyberverden a la Wolfenstein er det så som så med varieret gameplay - men det er heller ikke nødvendigt. Rampage indeholder det gameplay, der skal til - den blanding af nerve og vanedannende action, der vil få enhver shoot'em-up fan til at gribe til svineskindet, nemlig: "skyd først og la' vær' med å spør'!" Man finder lynhurtigt ud af, at man skal have nogle større våben og mere ammunition. Og kommer man først i gang med det, skal man lige 'rekognoscere' et level til, før man holder.

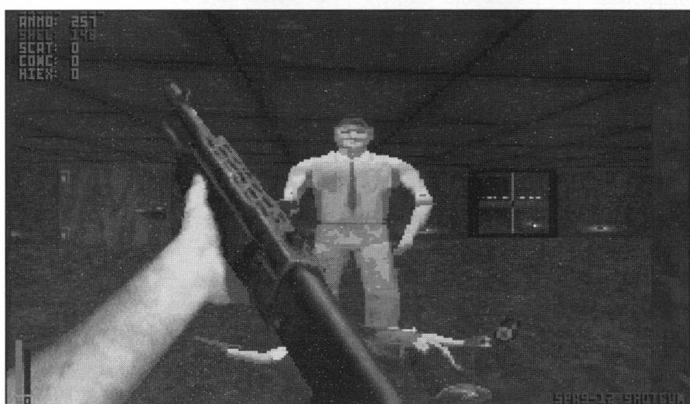
Med den suveræne Setup-Menu kan du iøvrigt skræddersy alle grafik- og lydherlighederne til lige netop dit behov. En effekt, som tiltaler mig meget, er 'Light On', hvor gangene lidt borte ligger i mørke. Har man også 'slukket' for gulv og loft, er stemningen meget dyster og intens, for du kan se objekterne tone langsomt frem, når de nærmer sig. Til gengæld lyser omgivelserne klart op, når du åbner ild. Det ser hammerfedt ud!

Terminator: Rampage er et gennemført grafik- og lydshow for de skydegale. Der er ikke sparet på noget, og det kunne få spillere med 386/33-maskiner og lignende til at bakke ud, men med den meget fleksible Set Up-menu, kan de fleste kriser reddes. Fra Level 17 kan der opstå problemer med lyd og grafik, da der er mange objekter, som trænger sig på, og de vil alle ses og høres. Det hjælper at skyde dem, men ved at tage lyden helt fra, kører grafikken igen-igen. Der er ellers meget få hager ved Rampage. En af dem er, at man ganske vist kan bruge både tastatur, mus og joystick, men kun ét ad gangen, hvilket kan medføre visse motoriske vanskeligheder! ❑

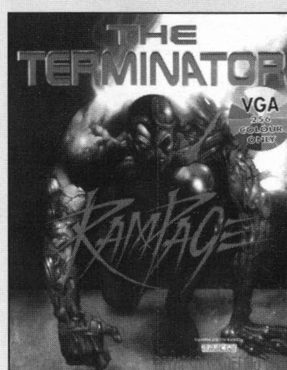
*Jan Schwarzenholm*



**Man når dårligt nok at gøre det af med en Seeker, før en større og farligere fjende gør sin entre.**



**Pas på! T-800 Terminatoren kan sende dig ad Bloksbjerg til, mens du genlader din pumpgun.**




| | |
|---|---|
| Grafik: | 85% |
| Lyd: | 85% |
| Powerplay: | 87% |
| HiScore: | 88% |
| RAM: | 585 KB, 2 MB EMS |
| Harddisk: | 18 MB |
| Grafikkort: | VGA |
| Lydkort: | Soundbl./Roland m.fl. |
| Hastighed: | 386/25+ |
| Udgiver: | Bethesda Softworks/US Gold |
| Pris: | kr. 395,- |
| Udlånt af: | RAM-Soft, tlf.: 3312 2440 |

**Amiga**
Desværre er Terminator Rampage ikke tilgængelig til Amiga.

**PC HISCORE: 88%**

# Alone in the Dark II

***Huset så skummelt ud selv på lang afstand. De afskallede vægge og ødelagte vinduer, som kunne skimtes over den høje, uplejede hæk, satte den store bygning i et dystert skær. Det løb mig koldt ned af ryggen, som jeg stod og betragtede huset fra den øde landevej.***

Endnu turde jeg ikke tænke på at jeg rent faktisk skulle ind i huset. Min første opgave var at forcere den store jernport, der lukkede indkørslen effektivt for uvedkommende trafik. De store pigge der pegede op fra toppen af porten, så ikke ud som om de var til pynt, og de udelukkede hurtigt alle intentioner om at klatre over. Jeg havde taget højde for denne situation, og mens jeg knugede pakken i min lomme hårdt mod min side, gik jeg over vejen og hen til den store afvisende port. Efter et par tryk på den rustne ringeklokke skete der noget.

En dør åbnede i et slags portnerhus på den anden side af porten. Manden der kom ud var ret høj og havde skarpe, uvenlige ansigtstræk. Min opmærksomhed veg dog hurtigt fra hans ansigtstræk, da jeg pludselig opdagede en Thompson maskinpistol. Han havde den i hænderne og den pegede et sted mellem mit hjerte og solar plexus. Uden nærmere høflighedsgestus fortalte jeg ham at jeg havde en pakke til denne adresse, og tog min pakke op af lommen. Det rykkede i maskinpistolen da jeg tog hånden op af lommen, og jeg viste ham hurtigt pakken. Han kiggede lidt på den, og beordrede mig til at lægge den på jorden. Jeg trykkede på en usynlig kontakt under pappet, lagde pakken på jorden og forsvandt hurtigt i ly et stykke fra vejen.

### Action...

Et øjeblik var det eneste man hørte vindens susen. Det var efterår, og et vissent blad blev kastet rundt i luften af drillende vinde. Og pludselig, med et øresønderrivende brag, blev alt lyst op i røde og gule farver. Det rungede stadig i mit hoved da røgen lettede, og afslørede, at min bombe havde gjort sit arbejde godt. Porten var reduceret til en samling forvredne jernstumper, der hang krøllet sammen på de hængsler som stadig sad fast. Også hækken havde taget skade, og ville sikkert kunne klatres over nu, men porten var jo åben så jeg tog hovedindgangen.

Jeg løb et par skridt op ad indkørslen, som var omtrent 40 meter lang, et par meter bred og omgivet af en høj hæk. Det var mens jeg stod og kiggede på omgivelserne, at jeg med ét registrerede en bevægelse i min øjenkrog. Jeg trak min pistol mens jeg drejede rundt, men jeg var for sent ude. Tjeneren var ved eksplosionen blevet slynget ud til siden, men nu var han på benene igen. Og han var i god nok form til at trykke på en aftrækker, måtte jeg bittert erkende, da stikflammer stod ud fra hans Thompson, og jeg mærkede en serie hårde slag i brystet.

### ... action...

Jeg bed smerten i mig og koncentrerede mig om at sigte. Igennem en tåge så jeg ham løfte maskinpistolen mod mig for at skyde igen. Jeg trykkede resolut på aftrækkeren på min .44 Magnum, og det er måske forkert, men jeg følte det som en fryd at se hans krop blive slynget tilbage i en regn af rødt. Han lå stille lidt, hvorefter han besværligt rejste sig op og han stod og hang da jeg bragte ham ud af hans elendighed med tre hurtige skud fra min .44'er. Jeg tog maskinpistolen ud af hans hånd, og gjorde mig klar til at gå videre.

Han havde ikke ramt mig hårdt, men skudsårene smertede en hel del da jeg løb op ad indkørslen mod indgangen til huset. Jeg fandt pludselig ud af at hovedindgangen godt kunne vente, da to mand med maskinpistoler som min, pludselig blokerede vejen. Dette var ikke tidspunktet til at sige jeg var faret vild. En hurtig skudduel fulgte. Jeg fik

dem begge, men indkasserede en bunke bly, der gjorde min krop meget tung. Jeg slæbte mig videre op ad indkørslen, og pludselig så jeg dem. De var to, en på hver side af hovedindgangen. De stod halvt skjult af buske, og efter lidt tids venten fandt jeg ud af at de ikke havde tænkt sig at komme frem. Jeg vidste, at der ikke var andet at gøre, så jeg tog lidt mod til mig, fattede min Thompson og løb rundt om hjørnet hvor jeg vidste den ene stod.

### ... og action!

Han var stor, han var meget stor. Men endnu værre var det, at han havde en shotgun i hver hånd! Den ene bragede sit kendingsråb så snart jeg kom frem, og det hvislede i busken ved siden af mig. Jeg lukkede op for Thompson'en. Kugleregnen blæste ham bagover, samtidig med at hans anden shotgun ramte mig. Ved et utroligt mirakel som jeg ikke selv forstod, døde jeg ikke af skuddet fra hans shotgun. Men en anden ting gik pludselig op for mig med en klikkende lyd... Thompson'en var tom.

Min modstander var stadig groggy efter min sidste salve mod overkroppen, og jeg benyttede mig af den eneste chance jeg havde. Jeg sprang frem og gav ham et højre hook mod kæben efterfulgt af en skalle, der garanteret gjorde ondt. Desværre var det ikke helt nok, og i en brøkdel af et sekund så jeg hans shotgun pege lige mod mit hoved. Et lysglimt, og alt blev sort.

### Bigger, better, faster, more?

Ovenstående er en minutiøs gennemgang af hvordan det gik da jeg første gang satte mig i rollen som Edward Carnby, privatdetektiv med hang til det okkulte! Måske klarede jeg det ikke specielt godt, men mit allerførste spil gjorde i høj grad indtryk på mig. Jeg har ovenfor prøvet at videregive lidt af den stemning, der eksisterer gennem hele spillet. En stemning som jeg er sikker på at alle der har prøvet det første 'Alone In The Dark'-spil, vil kunne nikke genkendende til. For alle, der ikke har prøvet spillene vil jeg lige resumere, hvad det hele drejer sig om.

Det første spil vakte stor opmærksomhed da det kom frem. Alle figurer i spillene er nemlig lavet i vektorgrafik, og animeret på en glidende og meget naturtro måde. Brugen af vektorgrafik giver den fordel, at figurerne kan ses fra alle tænkelige vinkler, hvilket bliver udnyttet fuldt ud i spillene, og giver en meget filmisk atmosfære. Edward Carnby er altså tilbage fra en solid gang rehabilitering fra det første spil, og er på'en igen i denne efterfølger, der skulle indeholde bedre animation og hurtigere action.

### Hva' nu, Sherlock?

En af Edwards venner har fået sit barn kidnappet. Barnet befinder sig i det store dystre hus, sammen med en masse ubehagelige typer, der er der for at passe på hende. Edward er naturligvis straks på pletten for at give ophavsmændende bag forbrydelsen et par borgerlige ord med på vejen. Vær så god, så er der serveret action, spænding og adventure, for alle PC-ejere der kan lide den slags!



**Det er inde bag denne smedejernslåge, at udådsmændene i Alone in the Dark 2 skal findes.**

Du starter foran huset, med en ladt revolver og intet andet. Dit job er så at befri pigen. Selvom du er detektiv, så forvent ikke at blive udstyret med det vilde arsenal af telefonaflytningsudstyr og DNA-analyser. Dette foregår i 30'erne, hvor en mand var en mand og en detektiv var udstyret med sin Sherlock Holmes-hat og tilhørende kappe, et forstørrelsesglas og sin gode logik!

### A point of view

Spillet er lavet sådan, at hver gang du har flyttet din figur nogle meter, skifter synsvinklen. Dette giver noget af den gode atmosfære, og kampscenerne bliver man heller ikke så hurtigt træt af, eftersom man ser det hele fra en ny vinkel hver gang. Selvfølgelig skal der loades fra harddisken ind imellem, men alligevel kører det hele overraskende glat.

Det mest imponerende ved hele spillet er efter min mening animationen af vektorfigurerne. Når man tager en slurk af sin lommelærke, ser man Edward tage flasken frem, hive proppen af, og så ellers bunde den (efterfulgt af et 'arh!')! Spillet er fyldt med detaljer som denne, som gør det afvekslende hele tiden. Også baggrundene er flotte og atmosfæriske, og der er rigtig mange af dem. Også lydsiden bakker atmosfæren i spillet op, med lydeffekter som knirkende gulvbrædder, skrig, og korte dramatiske musikstykker på udvalgte steder.

### En enkelt ting mere

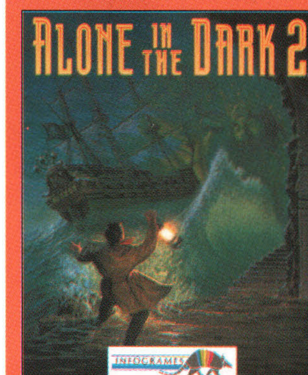
Selvfølgelig er det hele ikke lutter kaglage. Direkte bugs i programmet har jeg ikke kunne finde, men der er stadig ting, der godt kan irritere mig. For det første kan vektorgrafikken godt være forvirrende. Det er især et problem ved skududvekslinger. Man har ikke megen ammunition, så det er ret vigtigt at man rammer med sine skud, og her kan det af og til være svært at se, i hvilken retning eens pistol peger. Man bruger for meget ammunition på at skyde sig ind på modstanderen. Og der er ikke megen tid til at sigte, for modstanderens skud falder tæt, og når man bliver ramt, går der et øjeblik inden man er klar til at skyde igen (og så er modstanderen også klar igen). Det er nærmest umuligt når der er flere modstandere.

Et anden ting der også generer mig lidt er at det er alt for svært! Det virker som om at der er lagt mere vægt på action end der er på adventure. Det er der sikkert også nogle der kan lide, men jeg synes ikke at man skal restarte et adventurespil 8-9 gange for at komme igennem et shoot-out med livet i behold. Hertil kommer endvidere problemet med overhovedet at komme ind i spillet.

Kopibeskyttelsen består af nogle kort, man bliver bedt om at anbringe i en bestemt rækkefølge, hvorefter man skal trykke på et par taster. Udover at systemet ikke synes at virke videre pålideligt kommer, at man kun har et vist tidsrum til at gennemføre indtastningen i, før introen begynder påny og en ny kopibeskyttelse skal gennemføres. Prøv engang at sidde med 10 forskellige kort, der skal samles på vidt forskellig vis, indenfor 20 sekunder! Det gør naturligvis ikke sagen bedre når det hele foregår på fransk, og jeg håber inderligt, at den engelske version vil afhjælpe problemet.

Men udover de nævnte irritationsmomenter må AITD2 klart være en af de nominerede til årets (altså 1994) bedst udførte action-adventures. Og for folk, der kunne lide den første del, er dette et klart 'must'. Omvendt kan man sige at brød du dig, mod alle odds, ikke om det første spil, vil du sikkert heller ikke kunne lide dette. ❑

*Mark Sederqvist*




| | |
|---|---|
| Grafik: | 92% |
| Lyd: | 84% |
| Powerplay: | 89% |
| Hiscore: | 91% |

| | |
|---|---|
| RAM: | 2 MB |
| Harddisk: | 14 MB |
| Grafikkort: | VGA |
| Lydkort: | AdLib/Soundbl./S. Source |
| Hastighed: | 286/25+ |
| Udgiver: | Infogrames |
| Pris: | ca. 400-500 kr. |
| Udlånt af: | Infogrames |

**Amiga**
Den version vi havde til test var den franske, men den engelske udgave skulle være at finde i butikkerne når bladet er på gaden. Det ser ikke umiddelbart ud til, at Alone in the Dark II udkommer til Amiga.

**PC HISCORE: 91%**

# Pirater i vor tid - Del 3

# Små og få straffe mod pirater

**_Pressen har specielt på hjemmecomputerområdet prøvet at skabe et skræmmebillede, for at afholde folk fra at købe og, i særdeleshed, sælge piratsoftware. Virkelighedens verden ser betydelig mere rolig ud. Vi ser nærmere på politiets arbejde og domme mod pirater._**

Softwarepirater på spid er godt avisstof. Der har årene igennem jævnligt været afsløringer af pirater til tider med dramatiske beskrivelser af politiets ransagelse klokken fem om morgenen. Mange af disse sager blev blæst op med anklagerens, eller i visse tilfælde blot pressens, forsøg på at dømme de sigtede hårde domme på forhånd.

> ***Det er ikke nok for os at se en annonce - der skal være en forurettet part, som indgiver anmeldelse.***
>
> ***Niels Jørgen Abildgård***
> ***Bedrageriafd., Kbh. P.***

Når politiet ransager en mistænkts bolig er der sjældent tvivl om, at der har foregået noget ulovligt. Imidlertid er der stor forskel på, hvad politiet formoder, og hvad de kan bevise. Derudover er straframmen, for slet ikke at tale om de faktisk domme, moderat, idet piratkopiering er brud på den ikke særligt strenge Lov Om Ophavsret.

### Selvsikre pirater

Piraterne tager deres forholdsregler og føler sig sikre. Andre tager bare chancen, som piraten Thrill, der til HiScore Professionel siger: "Kommer politiet, er der ikke noget at gøre ved det. Jeg har tusindvis af disketter liggende derhjemme. Men jeg tvivler på, hvor meget politiet vil kunne få ud af mine små notitser af ordrer fra kunder."

En anden pirat, Noname, mener, at "kun dumme folk har ting derhjemme". Selv har han en lejlighed, hvor kopieringsudstyret står. Han modtager bestillinger derhjemme, men der vil politiet ikke kunne finde meget mere end et par disketter, hvis de kommer på besøg. På trods af forholdsreglerne har Noname nu ikke meget respekt for lovens håndhævere. "Man hører om folk, der bliver 'snuppet', men aldrig at der sker noget medmindre, der er blandet andre ting ind i sagen. Bevisførelsen halter altid, fordi politiet ikke fatter nok. Eksempelvis kan man blot sige, at det solgte software er PD".

### Dr. Jekyll og Mr. Hyde

Det er ikke ualmindelig praksis for den hårde kerne at skjule sig bag falske navne og adresser. En stor pirat, der i årevis har opereret på Københavns Vestegn under navne som Midnight Maniac, Fast Eddie og Mailman, er kendt af de fleste danske amiga ejere for sine importbeske-der med telefonnummer. Ringer man på dette nummer, kommer man i forbindelse med en telefonsvarer, hvor man kan indtale sin ordre. Ifølge andre pirater har han en lejlighed udelukkende med denne telefonsvarer, som han selv ringer op til og henter ordrer. Man kan undre sig over hvorfor denne, Danmarks måske største Amigapirat ikke er blevet fanget endnu.

Pirater melder sjældent hinanden til politiet på grund af risikoen for også selv at blive meldt. Alligevel sker det nogle gange inddirekte, for at slippe af med en konkurrent, der annoncerer. Noname siger, at piraten, der i efteråret blev afsløret i Politiken for at sælge piratkopier af dyrt PC-software var offer for dette fænomen, fordi han skadede markedet ved at snyde folk.

"Han kørte rundt i en varevogn med udstyr til kopiering og leverede personligt til køberne. Problemet var bare, at han snød folk til at betale mange penge for noget, der ikke virkede. Men når de opdagede det, var han væk", forklarer Noname. Dette er i øvrigt ikke kun brud på ophavsret men også direkte bedrageri.

### Distributører vil ikke gøre noget

Piraterne, vi i forbindelse med artiklen har snakket med, mener, at risikoen ved salg af software er meget mindre end den meget udbredte brug af falske calling cards (beskrevet i HiScore Prof. nummer 3). Det er nok rigtigt, at en del af firmaerne, hvis telefoner bliver misbrugt, lægger et arbejde i at komme problemet til livs. Men afhøringer i sagen mod calling card hackeren, Banditt, viste tydeligt retssystemets problem. Den anklagede måtte forklare dommeren, hvad kriminaliteten helt grundlæggende gik ud på. Måske derfor fik han kun en straf på 100 timers samfundstjenste samt en stor bøde på trods af et omfattende anklageskrift. På det seneste er tonen dog skærpet betydeligt. Der er i de sidste måneder blevet snuppet flere unge for hacking igennem universiteters computersystemer, og de står til betydeligt hårdere domme.

Firmaer som K. E. Mathiasen, Funware og RAM Soft står for en stor del af salget af underholdningssoftware i Danmark. De siger samstemmende at de ikke føler sig så generet af piratkopiering, at det kan betale sig at bruge ressourcer på retsforfølgelse. Desuden mener de, at politiet ikke er seriøse nok. Svend Petersen fra Funware udtaler, at politiet ryster på hovedet af oplagte sager, når firmaerne kommer med bevismateriale såsom købte piratkopier.

En oplagt løsning for distributørerne ville være at slå sig sammen i en brancheforening. En sådan findes indenfor seriøst PC-software og på videoområdet, der ligesom software er omfattet af Lov Om Ophavsret. Der findes imidlertid ikke nogen brancheforening for udbyderne af underholdningssoftware. Firmaerne henviser til, at det er et ressourcespørgsmål, hvor de vurderer, at de ikke vil få nok udbytte af en brancheforening.

> ***Domstolene holder sig generelt tilbage og erkender ikke problemets omfang.***
>
> ***Niels M. Andersen***
> ***Adv. for brancheforeningen***

### Politiet gør nok

Niels Jørgen Abildgård, der er souschef for Københavns Politis Bedrageriafdeling mener, at det er vigtigt at betragte ressourcerne, når politiets indsats vurderes. "Kopiering sker generelt, så vi gør kun noget ved det erhvervsmæssige, hvor folk næsten kan leve af det", siger Abildgård. "Hvis vi får bevismateriale såsom købte piratprogrammer og prisliste med software klart under markedspris, tyder det på en sag, vi vil undersøge. Men det er ikke nok for os at se en annonce - der skal være en forurettet part, som indgiver anmeldelse". Derfor synes han, at de forurettede firmaers kritik er skudt lidt ved siden af, fordi de også selv skal gøre noget. Udover politisager bliver der også kørt civile rets-

sager af advokater, som eksempelvis får nedlagt fogedforbud mod en persons piratvirksomhed.

### Begrænset straframme

Straframmen for brud på Lov Om Ophavsret er på op til 1 års fængsel, men i praksis vil det næsten altid dreje sig om bøder under 10.000 kroner. En særskilt del af loven giver mulighed for ransagelse og beslaglægning af udstyr ved begrundet mistanke, men straframmen er ikke stor nok til at give adgang til at aflytte telefoner eller åbne breve, hvilket ville være et effektivt våben mod piraterne. Dertil skal der være grovere lovovertrædelser indblandet, bedrageri eller dokumentfalsk, f.eks. en falsk mobiltelefon eller adresse.

Sådanne sløringer gør det sværere for specielt advokater at arbejde, men som Niels Jørgen Abildgård siger, er de vant til slige arbejdsforhold, når de eksempelvis opklarer narkotikasager. En sag fra 1985 med piratkopiering endte med en dom på to måneders ubetinget og tre måneders betinget fængsel, fordi der var blandet dokumentfalsk ind i det.

### Er der konkrete sager?

For at få et billede af dommene, der har været på piratområdet, ringede vi til et par tilfældige politikredse, for at høre, hvad de gør ved problemet.

Frank Jensen fra Glostrup politi mener absolut, at de tager sagerne seriøst, når de får en anmeldelse. Men sagerne skal have et vist omfang, og det er kun muligt at straffe for dokumenteret salg - altså ud fra kartotek eller bankforbindelser. På spørgsmålet om piraterne ikke bare kan fjerne kartoteker og andet bevismateriale, svarer Frank Jensen, at alt kan findes under en efterforsking, det er blot et spørgsmål om tid.

På den baggrund kan man undre sig over, at Glostrup, som én af landets største politikredse, kun har haft et par sager gennem årene og ingen for nyligt. Sagerne blev i øvrigt vundet og endte med bøder og konfiskation.

Der sker mere i Ålborg, hvor kriminal kommisær Ole Hyldig fortæller, der har været otte sager med sigtelser i 1993, der sandsynligvis alle vil ende med en bøde på under 10.000 kroner. Set i forhold til indtægterne ved salg af piratsoftware, er det måske ikke så skræmmende. Men samtidig bliver det også indføjet i de sigtedes straffeattester.

**Det nytter ikke noget blot at fjerne eventuelt bevismateriale, for alt kan findes under en efterforskning, det er kun et spørgsmål om tid.**

I øjeblikket efterforsker Ålborg politi en sag anmeldt af en privatperson. Den sigtede indrømmer at have solgt til venner og bekendte og kan forvente en mindre bøde. Ole Hyldig mener at kunne se på sagen, at det er en 'lille fisk'. Den sigtedes telefonnummer blev brugt JJ Soft, der blev afsløret i Fokus Data for at sælge piratkopier. Eftersom JJ Soft, der gik under det falske navn Jan Jensen, "tit var bortrejst", blev kunderne på hans telefonsvarer henvist til nummeret i Ålborg. I mellemtiden er JJ Soft forsvundet, men sagen efterforskes stadig, selvom der ikke er meget bevismateriale.

### Flere små sager

I Randers har de også kun haft mindre piratsager, tre ialt i løbet af årene fortæller Jørgen Jensen fra det lokale politi. Den ene er indenfor det sidste halve år og drejer sig om en person, der solgte flere hundrede PC-programmer gennem annoncer i avisen Gul & Gratis. Programmerne var i prisklassen 2.000-10.000 kroner.

Ved ransagelsen fandt politiet ikke noget kartotek, da kunderne betalte per efterkrav. Den sigtede erkendte sin skyld, men trods et vist erhversmæssigt tilsnit, vurderede politiet ikke omfanget til at være særlig stort. Derfor fik han en bøde på 5.000 kroner.

Jørgen Jensen indrømmer, at de bevidst undgår sager med spil, fordi det er for småt. Han mener, at straffeloven er i orden, og at piratkopiering ud fra borgerens synspunkt måske er et mindre problem i forhold til så mange andre af politiets opgaver. Det er et synspunkt han deler med de øvrige adspurgte politifolk.






***Dyre foranstaltninger som fogedforbud er nødvendigvis ikke meget andet end en skræmmeeffekt overfor piraterne. Det er derfor meget sjældent, at denne bygning bliver besøgt af folk fra 'softwarebranchen'.***

## SAPU's skræmmekampagner

I sommeren 1992 blev Sammenslutningen af Amiga Program Udbydere, SAPU, kendt for deres kampagner for at melde pirater og få dusører på op til 10.000 kroner. Den fyrstelige sum blev dog 'som et lille men' først udbetalt, når piraten var dømt. SAPU kørte kun et halvt år, så da en sag ofte tager et par år, fik de ikke dømt nogen pirater. I dag er alle firmaerne bag sammenslutningen, såsom Amiga Warehouse og det oprindelige SuperSoft, lukkede.

Kilder i branchen oplyser, at der aldrig blev afsluttet nogen sager, men 1000-2000 personer fik skræmmebreve. Det var fortrinsvis drenge, der prøvede at slå sig op på at sælge spil, men kunne fås på andre tanker med et brev. Det nuværende SuperSoft har ikke noget med SAPU at gøre, men de prøver at skaffe bevismateriale i sager, som de derefter giver videre til andre med flere ressourcer, ofte brancheforeningen Kontor & Data.

> *Selvom det drejer sig om illegal virksomhed, kan privatpersoners forhold granskes ganske dybt, f.eks. undersøgelse af bankkonti og privatforbrug.*
>
> *Niels Andersen*
> *Told- og Skattestyrelsen*

## Cracket spil retur til butik

For nyligt startede en sag på en ret bemærkelsesværdig måde. Originalspillet Dune II kom tilbage med en klage over, det ikke virkede. Det fungerede dog udmærket, men spillet var før tilbagesendelsen blevet cracket og havde fået lagt reklame på fra en pirat på Sjælland. Supersoft henvendte sig privat til manden, der havde et stort udbud af piratprogrammer, som blev solgt via en poste restante adresse. Et af programmerne var WordPerfect, og WP Danmark fik derfor overdraget sagen.

Steen Poulsen fra WP Danmark ønsker ikke at kommentere den aktuelle sag, men oplyser, at de i øjeblikket har omkring ti sager, der alle bliver kørt af brancheforeningen Kontor & Datas advokatfirma, Berning, Schlüter, Hall. Advokat Niels M. Andersen repræsenterer brancheforeningen i næsten alle danske sager om piratkopiering.

De fleste af de sager, Niels M. Andersen beskæftiger sig med, klares i første omgang med et brev. Det drejer sig om de 'mindre fisk', der med succes kan stoppes med en advarsel. Sådanne breve sender advokatfirmaet flere hundrede ud af. I de fleste tilfælde, hvor breve ikke er nok, nedlægges der fogedforbud mod salget. Kun imod den lille hårde velorganiserede kerne af pirater bliver det til politianmeldelser og ransagelse. Sidstnævte sager har advokatfirmaet haft 50-100 af. Derudover kører der civile retsager med erstatningskrav på op til flere hundrede tusinde kroner. Niels M. Andersen mener, at straframmen er i orden, men at sagerne er et ressourcemæssigt samfundsproblem. "Domstolene holder sig generelt tilbage og erkender ikke problemets omfang", siger han, men indrømmer, at det er svært at vurdere problemet.

## Skattesnyd

Udover brud på Lov Om Ophavsret er salg af piratkopier også seriøs skatte- og momsundragelse, og her er bøderne anderledes store i forhold til kopieringen. Niels Andersen fra Told- og Skattestyrelsen forklarer, hvordan momsundragelse på 100.000 giver 50.000 i bøde, udover tilbagebetaling af undragelsen samt eventuelt fængsel. Selvom tip nogle gange kan føre til sager, skal anmelderne helst være seriøse. Det kan være en lovlig forretning, der føler sig generet af en pirat og ønsker ham stoppet.

Selvom det drejer sig om illegal virksomhed, kan privatpersoners forhold granskes ganske dybt, f.eks. undersøgelse af bankkonti og privatforbrug, fortæller Niels Andersen. Told- og Skattestyrelsen har været indblandet i flere sager med piratkopiering.

Nogle af de pirater, vi under artiklens udarbejdelse har snakket med, er godt klar over risikoen ved at sætte tusindvis af kroner ind på en konto hver måned. Derfor bruger de ret mange af pengene på forbrugsgoder og må gemme resten i eksempelvis skotøjsæsker!

## Jura og virkelighed

Et er hvad loven siger og giver mulighed for - noget andet er, hvordan den bliver brugt. De fleste interessegrupper med kriminalitetsproblemer vil føle, at politiet gør for lidt for dem. For at starte en sag kræves en anmeldelse, hvor en part skal føle sig forurettet. Hvis softwarehuse og -distributører ikke vil ofre penge på at køre sagerne, ved eksempelvis privat søgsmål, er deres kritik også lidt ubegrundet. Symptomet på dette er også, at der i Danmark, modsat England, ikke er nogen brancheforening for udbydere af underholdningssoftware. Men det er klart at dyre foranstaltninger som fogedforbud ikke nødvendigvis er meget andet end en skræmmeeffekt overfor piraterne.

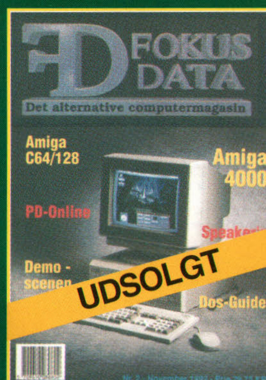
Opgaven med denne artikel var at prøve at klarlægge antallet af domme mod pirater. Politiet er ganske vist tilbageholdende med detaljer om sager, men man kan alligevel undre sig over, hvor få de har haft igennem årene. Sammenlignet med konklusionerne om omfanget af piratkopiering i artikelseriens første del, er det et forbløffende lille antal sager, myndighederne har afsluttet. Man må regne med, at en stor del af piraterne stoppes, før det kommer til grovere lovovertrædelser, mens den lille hårde kerne er svær at gøre noget ved - og måske er for dyr at få stoppet. ❑

*Tage Majland*

**En ting er, hvad branchen, loven og piraterne siger, men hvad mener HiScore Professionel? Læs mere om dette i førstkommende nummer.**

# GENIALE BLADE TIL SPOTPRISER










GRATIS AMIGA AMOK PLAKAT VED BESTILLINGER OVER 100 KR.
(BEGRÆNSET ANTAL).



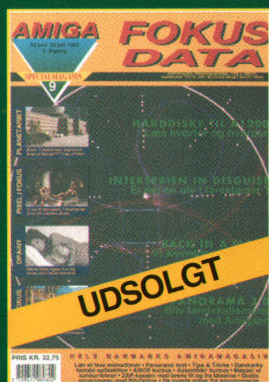






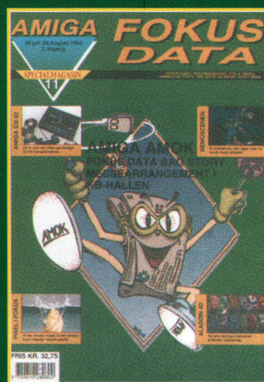










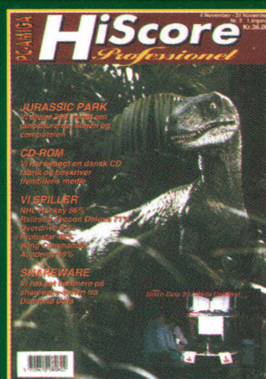






**HI-End serien med flere sider, flere farver....HiScore Professionel. Kr.: 25,- pr. stk**





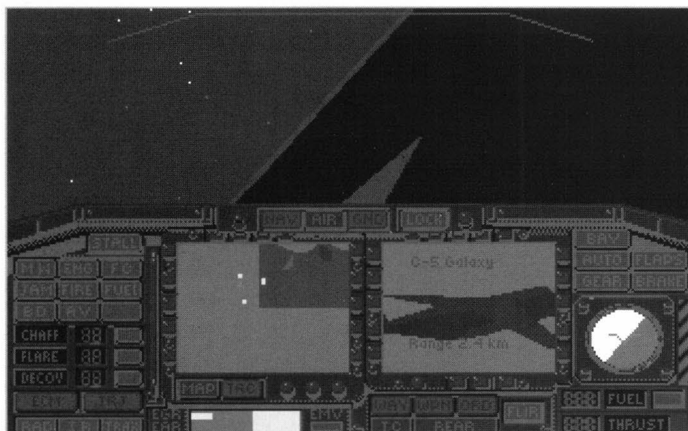





DANSK MEDIE HUS APS • HILLERØDGADE 81 - 83 • 2200 KBH. N. • ✆ 3833 1011 • FAX: 3833 3134

# F117A Stealth Fighter 2.0

***Et fly der ikke kan spores af radarer. Et fly, der uden videre kan flyve lavt gennem terrænet uden at blive opdaget. En drøm for jagerpiloter, et mareridt for flyveledere. Og nu også virkelighed for Amiga-ejere! Takket være Microprose.***




***Hæ hæ - fjenden ved slet ikke, at han er på vej til de evige jagtmarker.***

Spillet er en opfølgning på kæmpesuccesen F-19 Stealth Fighter, og spillet er helt bevidst opbygget på stort set samme måde. Dog med den 'ubetydelige forskel' at det er en anden flytype (Nå-da-da!). Det drejer sig denne gang om typen F-117-A, der for alvor blev kendt verden over, en tidlig januarmorgen 1991. Den morgen, hvor nattens dunkle stilhed et sted i Mellemøsten, pludselig blev brudt af et flammende lyshav ovenfra. Den morgen, hvor Operation Ørkenstorm blev indledt. Det var nemlig disse fly, der sneg sig ind på Irakisk område og kastede de første bomber med millimeters nøjagtighed i den nok så berømte Golfkrig.

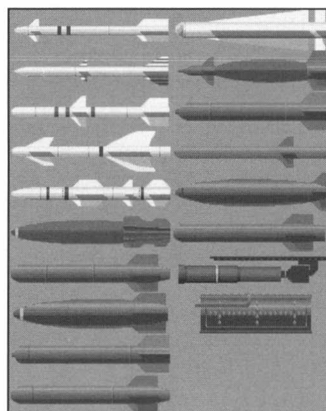
Men nok om historie. Hvad med spillet? Som nævnt minder opbygningen meget om F-19, og den væsentligste forskel er derfor de udvidede scenarier, samtidig med at grafikken har fået et ekstra pift. Mulighed for at installere på harddisk er det også blevet til - Microprose længe leve! Styringen af det 'usynlige' fly er dejlig nem, selvom det ikke altid er lige nemt at ramme de forbandede irakere og russere. Men amerikanerne er heldigvis så flinke, at udstyre os med en bunke elektronisk ragelse, som kan bruges til en hel masse. Hvis jeg skal nævne noget negativt omkring F-117, så virker styringen af flyet lidt træg og nogle af tastekombinationerne kan få selv den mest smidige i vanskeligheder.

### BANG! - du er død

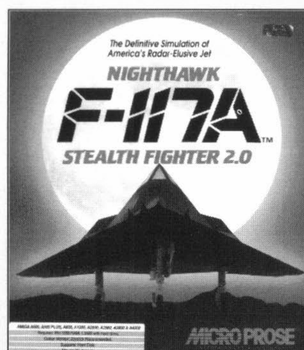
Langt det meste i F117A 2.0 er set før. Det at flyve uset gennem fjendens linier er ikke noget nyt (tænk bare på en vis tysker ved navn Rust, der tog sig en eftermiddagstur til Moskva i sit lille privatfly), og selve spillet er heller ikke enestående. Men alligevel er F117A et godt, gennemarbejdet stykke underholdning, med den helt rigtige atmosfære. Manualen er - som Microprose har for vane at lave dem - velfunderet og overskuelig med tonsvis af eksempler, flybeskrivelser og historiske facts.

F-117A Stealth Fighter 2.0 må siges at være en ganske habil flysimulator, selvom den ikke afviger særlig meget fra Microproses tidligere udgivelser. Dertil kan man så kun tilføje det faktum at Microprose's ældre kreationer da også har været ganske habile. Og så til sidst: Prøv det før du bestemmer dig for at købe. Måske er det lige dig - måske er det ikke... ❑

*Hans Henrik Appel*



***Våbenarsenalet er selvfølgelig stort.***



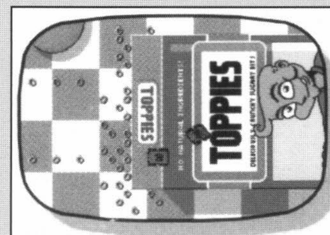

| | |
|---|---|
| Grafik: | 84 % |
| Lyd: | 82 % |
| PowerPlay: | 85 % |
| HiScore: | 83 % |

| | |
|---|---|
| RAM: | 1 MB |
| Harddisk: | 1,5 MB RAM |
| A-1200: | Ja |
| Udgiver: | Microprose |
| Pris: | 299,- |
| Udlånt af: | Betafon, Tlf.: 3131 0273 |

**PC**
F117A Stealth Fighter 2.0 er ikke just noget nyt spil - rent faktisk har det været ude til PC i et par år.

**AMIGA HISCORE: 83%**

# MICRO




***Her er 'kasserne' på vej hen over en pakke cornflakes.***

Jeg ved godt at det lyder subjektivt af h...... til, men Codemasters er enhver anmelders værste mareridt. Mine dårlige oplevelser med deres 'motorcykel-simulator' har givet mig varige mén, og her stod jeg så med endnu et af deres spil i hånden, og udsigt til varig invalide-pension. Efter at have sundet mig lidt, tog jeg mig sammen og kiggede nærmere på pakken, og jeg må da indrømme at den ikke så værst ud.

I spillet styrede man forskellige former for motor-transportmidler, som 'power-boats', 'monster-trucks' og formel-1 racerbiler, stod der. Det hele var i miniatureform, og banerne bestod af garagegulve, badekar og lignende. Som billederne bag på pakken, de sjove tegneserie-agtige illustrationer, og de rosende vendinger fra store engelske blade smeltede sammen i min hjerne, sådedes en tvivl i mit sind. Kunne Codemasters have lavet et GODT spil?!

Så snart jeg kom hjem bootede jeg spillet op, og mit humør steg i takt med at flot tegneserie-grafik viste sig i menuerne, mens man valgte om man ville være en eller to spillere, og valgte sin tegneserie-agtige *driver* o.s.v. Okay, musikken lød virkelig slem, men det var jo heller ikke hovedsagen. Nu skulle jeg kvalificere mig ved et power-boat race, blev jeg oplyst om. Diskettedrevet hakkede et par gange og spillet startede.

Man styrer en lille grim kasse. Ved at holde knappen inde starter man en *irriterende* grim motorlyd, og den lille kasse bevæger sig fremad på banen. Det hele ses oppefra, og styremetoden er som vi kender den fra Super Cars, Nitro etc. Jeg forventede et spil i stil med de førnævnte, og var

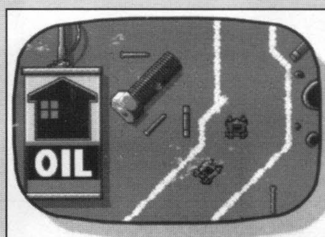
# MACHINES

**Codemasters, kendt engelsk softwarehus med hang til at kalde deres spil, noget med 'Simulator' hæftet bag på, har ligget på den lade side i lang tid - tak! Da redaktøren med et stort smil overrakte mig månedens anmelder-eksemplarer, så jeg, som gennem en tåge, Codemasters logoet skæmme en af pakkerne (indsæt selv et hysterisk skrig).**

virkelig open-minded for at dette KUNNE være godt. Da jeg havde gennemført mit kvalifikationsrace tilfredsstillende var mit håb svundet betydeligt ind.

Men okay, det kunne jo være at kvalifikations-runden var lidt forenklet. Jeg kvalificerede mig, og skulle nu til at spille rigtigt. Den første bane hed 'breakfast bent' og det foregik på et morgenbord, hvor spildte cornflakes gjorde det ud for autoværn. Efter lidt diskette-manipulation var min kære Amiga nu klar til at åbenbare spillet for mig. Tadaa, frem kom banen og to grimme kasser, som den foregående skærm havde bildt én ind nu var beach-buggies. Selvfølgelig blev jeg lidt bitter på dette tidspunkt, for jeg begyndte efterhånden at forstå hvordan et spil, hvor man kan styre så mange fartøjer, kan være på én disk. Man får bare at vide, at nu er de små grimme kasser altså monster-trucks, nu er de jeeps o.s.v. Men det var intet imod hvor bitter jeg var da jeg havde spillet i en halv times tid. Dette spil indeholder absolut INTET gameplay på noget plan! Der er ingen små ting du kan samle op som giver points, eller bedre køreegenska-ber, der er ingen radar der kan fortælle hvor langt du er bagud, der er ingen dræbende syre du kan skubbe konkurrenten ind i, der er intet gameplay. Den eneste handling i spillet er at køre, køre og køre. Det er lidt sjovere når man spiller to, men det holder stadigvæk ikke i mere end 30 minutter. Køb det **ikke**! ❑

*Mark Sederqvist*




***'Kasserne' på dette billede skulle have forestillet 50'er biler.***




| | |
|---|---|
| Grafik: | 64% |
| Lyd: | 10% |
| Powerplay: | 28% |
| Hiscore: | 27% |
| RAM: | 512 KB |
| Harddisk: | Nej |
| A1200: | Ja |
| Udgivet af: | Codemasters |
| Pris: | 299,- |
| Udlånt af: | Betafon, Tlf.: 3131 0273 |

**PC**
Codemasters udgiver stort set ikke spil til PC, så forvent ikke at Micromachines udkommer på dette format.

**AMIGA HISCORE: 27%**

# THE RYDER CUP

**Et par ternede sokker, en sjov hat, mærkelige bukser og en nuttet lille vogn. Og så en masse jernstænger med klumper på enderne. Alt dette mixes sammen og snart har man - En golfspiller.**

Jeg har personlig aldrig været vild med denne sportsgren (måske p.g.a. manglende koncentrationsevne, slatne arme og frygt for kolde hænder), men jeg har på den anden side altid elsket en hurtig 18-huls-omgang på min elskede PC'er mod min, efter kampen knap så elskede, storebror. Nu har jeg muligheden for at få en revanche med Oceans nyeste udspil, Ryder Cup Golf. Spillet omhandler logisk nok den prestigeprægede Ryder Cup, der spilles mellem USA og Storbritanien hvert andet år. En turnering, der byder på så store navne som Nick Faldo, Ian Woosnam og Bernhard Langer.

### Tee for two?

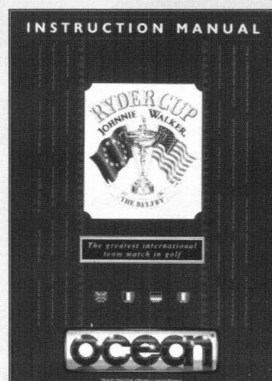
Spillet - Ryder Cup - er absolut IKKE en ener i sin klasse. Der findes flere golfspil, der er langt bedre end Ryder Cup. Men ser man bort fra selve gameplayet og kigger nærmere på det rent grafiske element, så møder man en grafik, der er så naturtro, at man nærmest kan se græsset gro. Ryder Cup må siges at være et rimeligt grafisk alternativ til eksempelvis Links, dog uden at true sidstnævnte på det rent sportslige niveau. Skærmbilledet er forholdsvis logisk opbygget med tydelige ikoner og god orden hele vejen igennem. Man har en bunke muligheder for synsvinkler og andre 'sjove ting', som gør Ryder Cup til et gedigent golfspil.

### Must eller most?

Manualen (og æsken) påstår hårdnakket at Ryder Cup vil optage 9 MB på ens harddisk, men ligegyldigt hvor meget jeg regnede på tallene kunne jeg ikke få det til mere end 2,5 MB. At de sidste 5,5 megabyte kun bruges under installationen skulle være usandsynligt, men selvfølgelig muligt (?). Men på TO disketter? (En HD 1,44Mb og en DD 720kb?)

Uanset om du er inkarneret golf-freak født med et ni-jern i munden, eller om du er 'almindelig' hjemmespiller med firkantede øjne, så bør du nok se dig om på markedet en ekstra gang, før du investerer i Ryder Cup Golf. Det er godt, men der findes golfspil, der er bedre. Men måske er Ryder Cup lige akkurat dig. Hvem ved? ❑

*Hans Henrik Appel*




| | |
|---|---|
| Grafik: | 84 % |
| Lyd: | 78 % |
| Powerplay: | 79 % |
| HiScore: | 79 % |
| RAM: | 2 MB |
| Harddisk: | 2,5 el. 9 MB? |
| Grafikkort: | VGA |
| Lydkort: | AdLib/SoundBlaster |
| Hastighed: | 386/33+ |
| Udgiver: | Ocean |
| Pris: | ca. 400 kr. |
| Udlånt af: | Udlånt af Ocean |

**Amiga**
Der forlyder intet om en version til Amiga, men måske en CD32 udgave kunne være interessant?

**PC HISCORE: 79%**

# AMIGA AMOK THE PARTY 1993

**Messecenter Herning dannede i dagene mellem jul og nytår, rammen om Amiga-begivenheden 1993. Amiga Amok + The Party 1993 blev et flot og stort anlagt show, med masser af konkurrencer, kodere, konferencer, nyheder, hardware, oplevelser, præsentationer, software, underholdning - ja, alt hvad hjerte og computer kunne begære. Hvis du, af den ene eller anden grund, ikke deltog i arrangementet, kan du på de følgende sider få et indtryk af, hvad du gik glip af, og hvis du var der, er der jo ikke noget som gensynsglæden.**

## 'Ask Commodore'?

Mandag eftermiddag var tidspunktet hvor Commodore indbød alle interesserede til konferencen 'Ask Commodore'. Her var muligheden for at møde alle 'spidserne', repræsenteret ved skandinavisk direktør og Vicepresident i Commodore International John Helmsøe-Zinck, Jesper Christensen, salgschef for Amiga i skandinavien, skandinavisk supportchef, Esben Hunnerup, European Support Manager, Jan Nymand og Jarle Mørck, Sales Manager fra Scala i Norge.

Commodore lagde ud med en Scala-præsentation af historien bag og baggrunden for de forskellige Amiga-modeller, ligesom trenden for de nye modeller blev forklaret. De afslørede også nogle af deres planer for Amigaen, ved bl.a. at lade A500/A600 maskinerne officielt afgå ved døden. "32 bit er fremtiden", lød budskabet, hvilket indebærer at det nu skal være op til A1200. A4000 og CD32 at løfte arven, og bringe Amiga-serien ind i fremtiden.

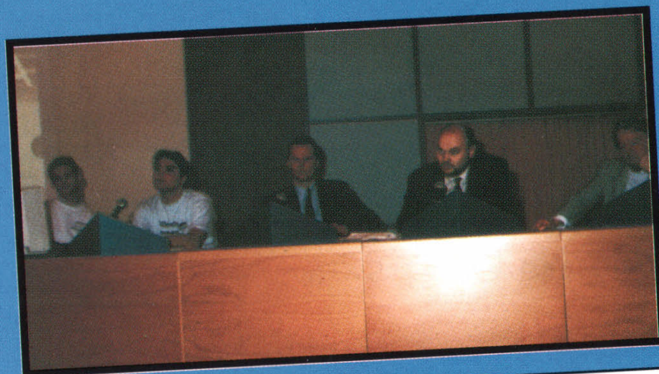
Salget af Amiga 1200 er steget støt siden lanceringen i marts forrige år og julehandlen blev en stor succes, med 100.000 enheder ude i forretningerne. Introduktionen af CD32 er gået over al forventning og på nuværende tidspunkt forventes 75.000 solgte enheder blot i England ved udgangen af janu-ar måned. Der foreligger endnu ikke tal for, hvordan salget er gået i Danmark, ihvertfald ønsker Commodore ikke at oplyse dem (så kan man jo selv vurdere betydningen heraf). Nøjagtige tal for udviklingen i salget af Amiga 4000 modellerne kunne, eller ville, Commodore ej heller afsløre.

Naturligvis er der også nye produkter undervejs, det første værende det meget omtalte FMV-modul, eller MPEG som det egentlig hedder. Modulet skulle være i handlen når du læser dette. Siden, d.v.s. henad sommeren, vil vi komme til at stifte bekendtskab med CD-drev til henholdsvis A1200 og A4000, men priser og specifikationer er endnu ikke offentliggjort.

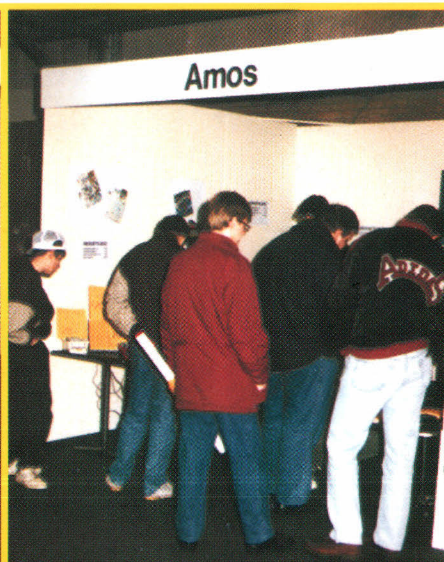
Det forlød endvidere, at der p.t. ikke er planer om lanceringer af egentlige nye modeller. John Helmsøe-Zinck ønskede således ikke at kommentere de mange løse rygter omkring en ny Amiga 5000, bl.a. fordi sandsynligheden for at et nyt produkt overhovedet ser dagens lys, er så lille som 1/20. Dette var, som John Helmsøe-Zinck selv formulerede det, en officiel udtalelse, og han fortsatte med et smil på læben: "Iøvrigt er alle mine udtalelser officielle!", hvilket vakte megen moro blandt tilhørerne. Der arbejdes naturligvis konstant på forbedringer af Amiga-konceptet, men den nære fremtid vil fortrinsvis handle om udbygning af de bestående platforme.

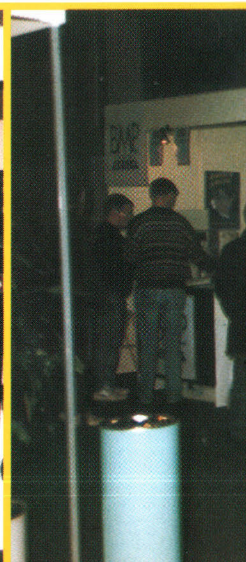
I betragtning af at konferencen havde overskriften 'Ask Commodore', var det bemærkelsesværdigt hvor lidt tid, der rent faktisk var til spørgsmål fra salen. Konferencen var fastsat til at vare to timer, men man havde formentlig ikke forventet at Jarle Mørck fra Scala ville tryllebinde tilhørerne med sine holdninger, vid og norske humor i mere end 30 minutter, så alt i alt tog selve præsentationen mere end halvanden time. Som følge heraf blev der kun tid til tre spørgsmål, der bl.a. drejede sig om indbyggede HD-drev i Amiga 1200. Til spørgsmålet om, hvorvidt et sådan var på vej, kunne Jan Nymand svare, at dette desværre ikke var tilfældet.

Henved 200 mennesker var mødt op til seancen, der udover videnindholdet også brillierede med at demonstrere multimedia-programmet Scala's fænomenale præsentationsmuligheder.





Allerede søndag (2. juledag) om eftermiddagen begyndte folk så småt at rykke ind i Messecenter Herning. Mandag tog det dog rigtig fart, og snart måtte folk stå i kø for at komme ind gennem indgangen. Til brug for de mange egentlige party-deltagere fandtes en række små ladvogne, der hurtigt blev taget i anvendelse når de mange kilo udstyr, fortrinsvis bestående af computere, skærme, højttalere og TV-apparater, skulle bringes på plads.




Tirsdag stod også i CD32-karaokees tegn. På billedet finder vi Pernille Fischer fra Commodore (med ryggen til), der står og rocker med til 'Up where we belong'.











# Et halvt års hårdt arbejde

Det var første kommentar fra koderen, Gengis, bag Amiga vinder-demoen 'Origin' efter at have modtaget præmien på $3500 og en Amiga 4000. Umiddelbart vidste den glade franskmand fra gruppen Complex ikke, om han var mest glad for pengene eller computeren. Sidstnævnte blev stillet op og testet lige efter præmieoverrækkelsen - naturligvis med Complex' egen demo som første testprogram. Den virkede i øvrigt upåklageligt bortset fra en mindre fejl i starten.

På trods af den lange produktionstid, var det - som altid blandt demofolk - presset med tiden til det sidste. "Jeg troede faktisk ikke jeg ville blive færdig på trods af, at jeg havde arbejdet hårdt hele december. Demoen blev færdig fire timer før deadline, men da havde jeg også arbejdet non-stop uden søvn i tre dage", fortæller Gengis. Men efter at have vundet førstepræmien, der lige så meget går ud på ære som kontante værdier, syntes han det var det hele værd.

Selvom Gengis havde lavet en del demoer før 'Origin', er han relativt ukendt blandt skandinaver. Eftersom folk under konkurrencen ofte stemmer på folk, de kender, betegnede han derfor sejren foran store navne som Virtual Dreams og Sanity som held.

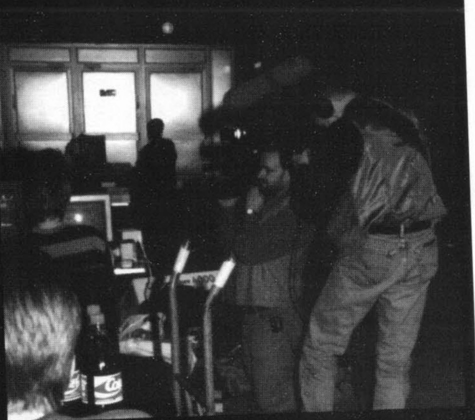
Efter party'et stod Gengis foran en 24 timer rejse hjem til Paris. Men da turen skulle være i en bus med 30 andre fra den franske demoscene regnede han absolut ikke med, at turen ville blive kedelig. "Jeg må nok også give en omgang eller to", smilede en af dagens gladeste mænd i Herning.



# Sydney - Herning

Det var ikke kun fra skandinavien deltagerne kom. Udover den franske vinder var der folk fra så fjerne steder som Australien. Den australske deltager fortalte, det havde kostet ham henved kr. 20.000 at rejse til Danmark - pengene havde han lånt i banken. Han mente dog, at turen havde været alle pengene værd!

Også fra Spanien var der for en gangs skyld dukket deltagere op. Det var de to grupper Darkness og Defcon, der havde slået sig sammen om at deltage i Party'et. De ca. 20 gæve spaniere havde måtte gennemgå 25 timers busrejse for at nå frem til Herning, men så alligevel ud som om de morede sig, om ikke andet kunne man jo altid forsøge at komme i dansk TV!



# Realtime votecounting

Der har før til demoparties været lovet, at stemmerne i de forskellige konkurrencer ville blive optalt realtime for publikum, som ville kunne se resultaterne tone frem på storskærm. Det var dog først på The Party 3 at løfterne blev opfyldt.

Der blev hele tiden zappet rundt mellem de mange konkurrencer, så det var lidt svært at få overblik. Men da optælling var til ende, og vinderne blev bedt om at komme op på scenen, var de bedst placerede alligevel godt klar over deres plads. Det betød så til gengæld, at den sædvanlige spænding ved resultatet ikke var til stede, selvom det kiksede for arrangørerne at få 'frosset' billederne med slutresultaterne, så de kunne læses.



Messearealet, som det så ud lidt fra oven. Om tirsdagen blev en interimistisk biograf bygget op (den hvide væg, der ses til højre på billedet), så det nye FMV-modul kunne få sin ilddåb. Og ilddåb må siges at være det rette udtryk, for det var en dugfrisk CD-udgave af filmen TopGun, der blev fremvist.



# Danmarks største udvalg af undeholdningssoftware til IBM PC
Vi har over 500 forskellige titler på lager, på enten 3½" eller CD-ROM!

## Lydkort:

| | |
|---|---|
| ATI Stereo F/X | 995,00 |
| Gravis Ultra Sound | 1795,00 |
| SoundBlaster 16 | fra 1595,00 |
| ReelMagic | 3995,00 |

## Bøger:

| | |
|---|---|
| Hintbøger | fra 75,00 |
| Civilization Guide | 198,00 |
| Quest for Clues I - VI ... pr. stk. | 198,00 |

## Joysticks:

| | |
|---|---|
| Flightstick | 495,00 |
| Flightstick Pro | 795,00 |
| Gravis GamePad | 249,00 |

## CD-ROM

| | |
|---|---|
| ATP + USA EAST/WEST | 895,00 |
| Cinemania 1994 | 695,00 |
| Day of the Tentacle: Maniac Mansion II | 449,00 |
| Dinosaurus | 695,00 |
| Dune | 395,00 |
| Eric the Unready | 395,00 |
| Facination | 495,00 |
| History Line 1914-18 | 395,00 |
| King´s Quest V | 298,00 |
| King´s Quest VI | 495,00 |
| Labyrinth of Time | 449,00 |
| Legend of Kyrandia | 449,00 |
| Lost in Time | 298,00 |
| Mad Dog McGree | 449,00 |
| Maximum Overkill | 495,00 |
| Microsoft Encarta 1994 | 1295,00 |
| Rebel Assult | 495,00 |
| Return to Zork | 349,00 |
| Space Quest IV | 298,00 |
| Strike Commander | 495,00 |
| The 7´th Guest | 395,00 |
| Tornado | 349,00 |
| WolfPack | 298,00 |
| Worlds of Xeen | 495,00 |

## Diskette software

| | |
|---|---|
| ATP | 395,00 |
| Aces over Europe | 449,00 |
| Alone in the Dark 2 | ring! |
| B17 Flying Fortress | 249,00 |
| Battle of Destiny | 449,00 |
| Betrayal at Krondor | 495,00 |
| Carriers at War 2 | ring! |
| ChessMaster 4000 | 349,00 |
| Civilization | 249,00 |
| Clash of Steel | 449,00 |
| Companions of Zanth | 395,00 |
| Conqured Kingdoms | 449,00 |
| Conqured Kingdoms: Data disk #1 | 298,00 |
| Dark Side of Xeen (Might & Magic V) | 449,00 |
| Dark Sun: Shattered Lands | 449,00 |
| Day of the Tentacle: Maniac Mansion II | 395,00 |
| Doom | ring! |
| Dungeon Hack | 395,00 |
| Elite II: Final Frontier | 395,00 |
| Empire Deluxe | 495,00 |
| Empire Deluxe: Scenario Disk #1 | 249,00 |
| Fantasy Empire | 349,00 |
| F14 Fleet Defender | ring! |
| F15 Strike Eagle III | 198,00 |
| Falcon 3.0 | 249,00 |
| Falcon 3.0: Mission Disks | pr. stk. 298,00 |
| Fields of Glory | 449,00 |
| Formula One Grand Prix | 249,00 |
| GrandMaster Chess DeLuxe | 395,00 |
| Goblins III | 449,00 |
| Harrier Jump Jet | 249,00 |
| High Command | 449,00 |
| Hole in One Minigolf | 298,00 |
| IndyCar | 395,00 |
| Jet Fighter III | ring! |
| Kasparov Gambit | 449,00 |
| Kingmaker | 349,00 |
| Lands of Lore | 395,00 |
| Legend of Kyrandia: Book One | 198,00 |
| Legend of Kyrandia: Book Two | 395,00 |
| Leisure Suit Larry 6 | 395,00 |
| Links 386 Pro | 495,00 |
| Links 386 Pro Baner | fra 198,00 |
| Maelstrom | 395,00 |
| Masters of Orion | 449,00 |
| MechWarrior 2: The Clans | ring! |
| NHL Icehockey | 495,00 |
| Patriot | 495,00 |
| Pirates Gold | 449,00 |
| Police Quest 4 | 395,00 |
| Quest for Glory 4 | 395,00 |
| Railroad Tycoon DeLuxe | 449,00 |
| Rally | 349,00 |
| Sam & Max hit the Road | 395,00 |
| Seal Team | 449,00 |
| Shadow President | 495,00 |
| Silverball | 298,00 |
| Sim City 2000 | 449,00 |
| Sim Farm | 349,00 |
| Simon the Sorcerer | 395,00 |
| Stronghold | 349,00 |
| SubWar 2050 | 449,00 |
| Syndicate | 449,00 |
| Syndicate: Data disk #1 | 198,00 |
| Task Force 1942 | 249,00 |
| Terminator Rampage | 395,00 |
| Third Reich | ring! |
| TFX | 449,00 |
| Tornado | 449,00 |
| Ultima 8: Pagan | ring! |
| V for Victory 1-4 | pr. stk. 395,00 |
| Victory at Sea | ring! |
| War in Russia | 449,00 |
| Warlords II | 449,00 |
| X-Wing: Mission Disks | pr. stk. 198,00 |

Alle priser er incl. moms. Angående spilbare demoer, og opgraderinger, RING! For prisliste, send frankeret svarkuvert, incl. 1 stk. formatteret 3½" HD diskette.

**Også postordre, forsendelsesgebyr indland kun 30,00 uanset ordrestørrelse. Alle ordre inden kl. 15.00, på lagervarer, sendes samme dag.** ***Der tages forbehold for trykfejl, og prisændringer som følge af kurssving.***

**TLF: 33 12 24 40 FAX: 33 12 82 72**
**BBS: 33 14 59 14**

**Øster Søgade 34**
**1357 København K**



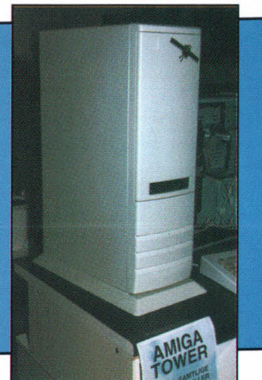

**Åbningstider: Hverdage fra 12.00 til 18.00 Lørdage fra 10.00 til 14.00**

## Brødkasse begejstring

PC og i særdeleshed Amiga-ejere har normalt ikke meget til overs for andre computere. Men under konkurrencen for Commodore 64 afslørede de høje jubelbrøl en tydelig anerkendelse af, at den lille maskine stadig lever i bedste velgående. Faktisk overgik begejstringen reaktionerne under Amiga- og PC-konkurrencerne, idet der var mange flere højdepunkter.

Man må absolut tage hatten af for C64-kodernes evner til at presse de sidste dråber ud af 'brødkassen'. I bedste Amiga- eller PC-stil havde de lavet raytracede animationer, glenzvektor og dottuneller til trods for sparsomme farver og lille processorstyrke.

Udover FMV-modulet, kunne man også finde mange andre nye spændende produkter rundt omkring hos de forskellige forhandlere - bl.a. det nye Amiga Tower.




# Demo Amok

Men lad os så se nærmere på nogle af de demoer, der blev udgivet på The Party 1993 i Herning. En enkelt intro og en musikdisk har også sneget sig ind på siderne. Først vil jeg dog kort forklare hvad, der ligger bag de 5 punkter, jeg vurderer produktionerne efter:

**Kode** - Er rutinerne hurtige og flydende? Er der ingen eller kun ubetydelige fejl? Fungerer demoen (eller introen, musikdisken etc.) på de mest almindelige konfigurationer (herunder ikke mindst A1200)?

**Grafik** - herunder hører kun den *tegnede* grafik, og altså ikke vektorgrafikken. Jeg tager såvel teknik som idé i betragtning.

**Musik** - er den god og original, med hensyn til såvel melodi som instrumenter?

**Design** - Hvordan hænger det hele sammen? Er demoen f.eks. timet til musikken, vil det have en meget positiv indflydelse på design-karakteren.

**Overall** - Dette er en samlet bedømmelse, og *ikke* et gennemsnit af de øvrige karakterer. Ved f.eks. en musikdisk vil musikken naturligvis tælle væsentligt mere end koden og grafikken.

Men lad os nu se nogle demoer (Ja, lad os se hvad de kan? Red.).

De bragte billeder har nødvendigvis ikke relation til det sted, hvor de er placeret, og er derfor kun til pynt. De er dog alle blevet frigivet ved The Party 1993.

## Sanity - Arte (Demo)

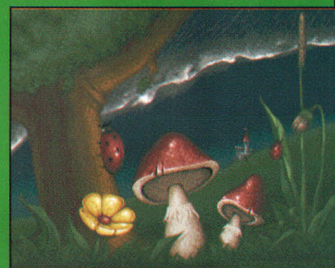
Denne demo havde efter manges mening fortjent at vinde, og efter at have set den nogle gange er jeg tilbøjelig til at give dem ret.

Koden består af ialt ca. 15 rutiner, heraf flere ganske originale. Her kan nævnes en slags 'Wolfenstein-tunnel', en billede-rotation -og-vridning, et billede, der vrides om en kugle samt flere tunnel-effekter.

Demoen indeholder et hav af billeder, alle i meget høj kvalitet, og 3 forskellige stykker musik, hvoraf jeg er helt vild med nummer to - måske det bedste stykke musik på Amigaen nogensinde?

På mange måder er *Arte* en usædvanlig Sanity-demo. Hvor gruppen tidligere har satset meget entydigt på kode, præsenteres man her for masser af humor og 'alternative' ideer - f.eks. er al teksten i demoens start skrevet baglæns!

Der er ingen tvivl om, at *Arte* på længere sigt vil blive betragtet som den moralske vinder af demo-konkurrencen på The Party 1993, for hvad man får på den ene diskette, demoen fylder, er et produkt af virkelig høj klasse.



**Kode:** 86%
**Grafik:** 90%
**Musik:** 92%
**Design:** 88%
**Overall:** 90%

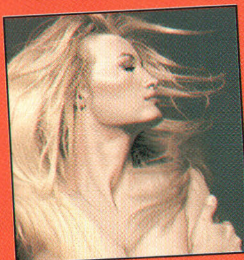
## Spaceballs - Nine Fingers (Demo)

På The Party 1992 vandt norske Spaceballs demo-konkurrencen med demoen *State of the Art* bestående af en lang række 2D-animationer af dansende piger. I *Nine Fingers* forsøger Spaceballs sig så igen i denne kategori, blot er pigerne nu i 3D. Set tæt på skærmen er animationerne ret grove, men går man et stykke væk, ser det fantastisk godt ud.

Det mest imponerende er helt klart, at de stakkels piger på et tidspunkt sættes til at danse på alle sider af en kasse, der drejer rundt. Dette bryder de sig tydeligvis ikke om, så de bevæger sig lidt uden for kassen, hvilken ser ret 'forkert' ud!

Musikken passer udmærket til dansen (eller er det omvendt?), mens titelgrafikken udmærker sig ved at nærmest at være fraværende! Titelbilledet er OK, uden at imponere, og ser en anelse scannet ud...

Konklusion: Kunne du lide State of the Art, kan du helt sikkert også lide Nine Fingers.



**Kode:** 80%
**Grafik:** 70%
**Musik:** 78%
**Design:** 82%
**Overall:** 80%

## Virtual Dreams - Full Moon (Demo)

Ligesom Complex indleder også finske Virtual Dreams deres demo med en credit-part, krydret med animationer af et bjerglandskab. Herefter præsenteres man for en fuldstændig flydende Wolfenstein-rutine, hvor grafikken til gengæld er MEGET lidt detaljeret.

Herefter vises en række 'mærkelige' rutiner, f.eks. en 'ild-effekt', samt indtil flere versioner af Virtual Dreams' yndlingsrutine: Fraktal-zoomeren. Den efter min mening mest imponerende rutine er dog en rotation OG vriding af et billede; denne rutine skal simpelthen ses!

Musikken er ret 'vild', ikke just min smag, men den passer egentlig godt nok til resten af demoen. Den smule grafik, der er, er til gengæld udmærket. Alt i alt en typisk Virtual Dreams-demo, der dog indeholder lige lovlig mange kedelige rutiner.

Demoen kræver iøvrigt AGA (A1200/A4000)



**Kode:** 83%
**Grafik:** 80%
**Musik:** 70%
**Design:** 78%
**Overall:** 79%

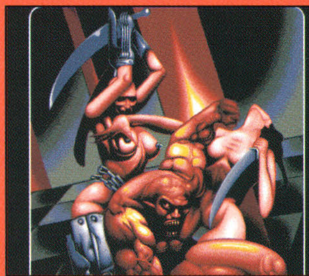
# Complex - Origin (Demo)

Denne demo, der vandt førstepræmien på 3.500$ og en Amiga 4000/030, indledes med en credit-sekvens, hvor de enkelte credits er adskilt af nogle MEGET imponerende animationer af et rumskib og nogle landskaber. I begyndelsen lægges der lidt op til, at demoen skal baseres på en historie i stil med vinderen i 1991, Odyssey fra Alcatraz, men efter et stykke tid vendes der tilbage til den sædvanlige stil med skift mellem forskellige - ikke særlig sammenhængende - rutiner.

Er rutinerne ikke hægtet særlig godt sammen, så er de til gengæld overordentlig imponerende programmeret. Demoen indeholder bl.a. en meget flot tunnel-effekt, en texturemappet 'dragonball' (et billede på en kugle, der hopper og bliver mast, når den rammer jorden) samt den mest imponerende Wolfenstein-rutine, jeg endnu har set på Amigaen.

Desværre indeholder demoen ikke særlig mange rutiner, nok fordi animationerne i starten fylder en del på de 2 disketter. Lige så ærgerligt synes jeg, det er, at demoen langt fra er fejlfri: Alt for ofte opstår der sprite-fejl (lodrette striber hen over al grafikken) gennem hele demoen, og desuden går den direkte ned på en A4000/040. Det sidste får mig til at undre mig en del over, at Complex også vandt A4000'eren, der ellers skulle gå til den mest kompatible demo i konkurrencen!

Alt i alt en skuffende kortvarig demo, der dog holdes rigeligt oppe af de flotte animationer og ikke mindst programmeringen. Grafik og musik er ikke værd at skrive (hjem) om.



Demoen kræver AGA (A1200/A4000)

**Kode:** 88%
**Grafik:** 65%
**Musik:** 70%
**Design:** 78%
**Overall:** 83%

# Noiseless - Dizzy Tunes 2 (Musikdisk)

En af mine favorit-musikdiske er *Dizzy Tunes* fra norske Noiseless, og på The Party 1993 blev den længe ventede efterfølger endelig udgivet. *Dizzy Tunes 2*, som den naturligvis hedder, fylder intet mindre end 3 disketter, selv om der kun er 8 musikstykker. Disse er følgelig meget lange, såvel med hensyn til hukommelse - 2,8 MB ialt - som tid - ca. 1 time! Heldigvis kan det hele installeres på harddisk, så man undgår at skulle lege 'disk-jockey'.

Som jeg havde forventet fra musikeren, *Jogeir Liljedahl*, er musikken af meget høj kvalitet, og specielt 'Face Another Day 2' er helt suveræn! Alle musikstykkerne bærer endvidere præg af Jogeir's mod på at bruge originale samples; et mod, kun de færreste musikere i scenen har.

Hverken kode, grafik eller design er noget særligt, men på den anden side er musikken jo også det væsentlige, og den er som nævnt virkelig god. Du går glip af meget, hvis du ikke anskaffer denne musikdisk, der hører til blandt de bedste nogensinde.



**Kode:** 70%
**Grafik:** 70%
**Musik:** 95%
**Design:** 75%
**Overall:** 93%

# Virtual Dreams - Chaosland (Intro)

Vinderen af introkonkurrencen indeholder, som alle Virtual Dreams-produktioner en masse fraktal-zoom! Som sædvanlig har de fundet på nogle nye mønstre, og det ser ganske nydeligt ud.

Introen har en helt genial rutine: Plasma OVEN PÅ en billedrotation, med gennemsigtighed. Selv om grafikken er meget grov (effekten er tydeligvis lavet med copperen), ser det VILDT imponerende ud, hvor man går lidt væk fra skærmen. Denne effekt var faktisk den flotteste, jeg overhovedet så på The Party 1993.

Specielt i betragtning af denne rutine er det meget imponerende, at introen ikke kræver AGA. Rent faktisk har den det meget dårligt med at køre på blot en A1200, hvor indtil flere fejl opstår - til sidst går den endda ned. Dette må siges at være utrolig dårligt - vi skriver trods alt 1994.



**Kode:** 85%
**Grafik:** 63%
**Musik:** 75%
**Design:** 75%
**Overall:** 78%

## Resultaterne fra The Party 1993

*Konkurrence: Amiga Demo, Deltagere: 28*
2340 points til Complex, Origin
1860 points til Virtual Dreams/Fairlight, Full Moon
1592 points til Sanity, Arte
1512 points til Spaceballs, 9 Fingers

*Konkurrence: Amiga Dealer Demo, Deltagere: 2*
2384 points to A1200 Dealer Demo, Dreamline Designs
1156 points til AGA Dealer, LP Prod

*Konkurrence: Amiga Graphics, Deltagere: 50*
624 points til Dragon Sun, Cougar/Sanity, AGA
620 points til Estelle.pic, Suny/Movement
536 points til Not A Copy, Devilstar/Silents
532 points til ARGLM, RA/Sanity, AGA

*Konkurrence: Amiga Music, Deltagere: 30*
1284 points til Elektrik Funk, Moby, Sanity
632 points til Hideaway Blues, Chorus & Sid, Razor 1911
392 points til Blow-up, Arios & Feyd, Delight
384 points til Kenmare River, DOH, Cryptoburners

*Konkurrence: Amiga Intro, Deltagere: 20*
2832 points til Virtual Dreams, Chaosland
712 points til Essence, D
692 points til Dreamdealers, Toyzareus
652 points til Lego, The Real 40KB

*Konkurrence: Amiga Fast Intro, Deltagere: 4*
1160 points til DCS, True stress II
772 points til TRSI + Complex, ???
584 points til Racoon, The happy ones
384 points til DCS + Animators, Fascism Sucks

*Konkurrence: Amiga Fast Clip, Deltagere: 5*
296 points til Tukan, Compo.Tukan
268 points til Kofein, Bullshit
112 points til Smile!, TBM-LimitedEdition
88 points til Hawk, B&B5

*Konkurrence: Amiga Fast Mix, Deltagere: 3*
344 points til Cain/Artifizial,Fastmix
340 points til DJ 4753/S.P.P & Sonic/Platin,Arcadian
124 points til Gin&DCS,Echoing Remix

*Konkurrence: PC Demo, Deltagere: 24*
2492 points til UNTITLED, Dust
2464 points til none, none
1584 points til The good, the bad, the ugly, S!P
648 points til Infiny, Cardiac

*Konkurrence: PC Intro, Deltagere: 13*
1280 points til CyboMan, Gazebo
1008 points til 8192, Svilit Two
644 points til Blackzone, Masque
332 points til TimeOut, Epical

*Konkurrence: PC Graphics, Deltagere: 19*
396 points til Alex, Alex/Movement
368 points til Max-Comp, Zebig/Razor 1911
360 points til Windows, Gore/Future Crew
344 points til Alita, Sigfrid/Impact Studios

*Konkurrence: PC Music, Deltagere: 15*
728 points til Zodiak, Cloudscape
672 points til Trap Bonzai, Hard Folk
656 points til Lizardking, Magic Mights
444 points til ???, Blubpattern

*Konkurrence: C64 Demo, Deltagere: 10*
1640 points til Camelot, Tower Power
1328 points til Censor Design, Spasmolytic
1044 points til Focus, Visual Delight
704 points til Failight, Legoland 3

*Konkurrence: C64 Music, Deltagere: 23*
1000 points til Tune, Red Devil, Fairlight
488 points til Without, Blues, (Light)
384 points til The Party 93, Zyron, Antic
320 points til Compotune, Odysseus, Eastgang

*Konkurrence: C64 Graphics, Deltagere: 34*
740 points til Oxidy, Fairlight
604 points til Dane, Triad
364 points til Deekay, Crest
288 points til Mad, Padua

*Konkurrence: Banner, Deltagere: 10*
280 points til Infect
284 points til Digital Arts
248 points til Paradox
184 points til Vixen

# Mean Arenas

**_Vi befinder os et sted ude i fremtiden, nærmere betegnet i året 2093. Her er der hård kamp mellem TV-stationerne rundt om på kloden, om at få seerne med sig. Lidt ligesom idag. Alle forsøger at overgå konkurrenterne, og udsendelserne bliver mere og mere specielle og voldelige. En ny udsendelse har netop set dagens lys. Et ret så anderledes TV-show, ved navn Mean Arenas!_**

Hvis du nogensinde har set det amerikanske show The Gladiators, så har du allerede nu et godt indblik i, hvad Mean Arenas er. Sidstnævnte er dog langt mere voldeligt og meget mere underholdende. Din opgave, som menig deltager i udsendelsen, er at samle så mange mønter fra banerne som overhovedet muligt, samtidig med at du undgår, eller endnu bedre ødelægger, de robotter, der bliver sendt imod dig.

Alt imens du kæmper for livet på disse ekstremt lede baner, står to overlegne kommentatorer ved sidelinien og fyrer bemærkninger af som "Wow, he's tough" og "Hey, did you see that?". Det vil sige - Det er kun den ene af speakerne der siger dette, den anden nøjes med et par grynt i ny og næ, og i langt de fleste tilfælde et skødesløst "Yes, indeed!". TV-speakerne har altså ikke ændret sig meget på 100 år (Eller er det kun 99 nu?).

## Endnu en pacman-klon ?

Når man har sammenlignet med Gladiators, må man absolut også sammenligne med Verdens Populæreste Computerspil gennem tiderne - Pacman!!! (Jeg kan stadig fornøje mig med det). Alle de gode, gamle ideer fra Pacman er bevaret. Du skal som sagt samle mønter istedet for ost, og spøgelserne er skiftet ud med mærkværdige robotter. Ja, selv bonus-ostene fra guffe-tiderne er bevaret i form af våben og andre sjove sager, der ligger gemt rundt omkring på de mange baner.

Grafisk set præsenterer Mean Arenas sig selv rimelig flot. Ikke fordi det indeholder de helt vilde animationer, men fordi det er klart og tydeligt hvad der foregår. Og så underholder de små ubetydelige detaljer så absolut også, som hvor den ene speaker begynder at klø sig i øret, hvis du lader din *processor* vente for længe. Eller når mikrofonen sprænger i speakerens hånd, og han - frygtende for sin fremtid - skælver: "It's broken." (Og så kan man kun tilføje "Yes indeed")

## Og hvad så?

Lyden er flot og passer godt ind i de fleste sammenhænge. Til tider kan man nærmest lugte de brændte dioder fra robotterne og gasserne fra syrebadene. De finurlige flammekastere kan også sagtens få det til at føles, som efter et kraftigt tordenvejr. Kan man lide Pacman; elsker man duften af røget printplade og brændte dioder (Så længe det ikke er éns egen computer) og ikke mindst forguder en smule action, så er Mean Arenas virkelig sagen.

Et enkelt minus er der dog! De passwords, der bringer dig frem til de næste baner er forfærdelig lange (18 tegn pr. stk), som skal indtastes HVER gang man ikke er i humør til at starte helt forfra. Det er den slags ting, der kaldes 'meget irriterende'.

Men som sagt! Det er fedt, det er råt, det er underholdende og det er utrolig dejligt at se en hoppende bombe blive smasket i brædderne af et velplaceret super-osteskud. Alle der elsker Gladiators og PacMan, alle der elsker deres computer og alle der elsker sig selv bare en lille smule, bør absolut prøve dette spil. Måske er spillets ide ikke så genial igen, men "det er edddermame sjovt, mand!!!" ❑

*Hans Henrik Appel*

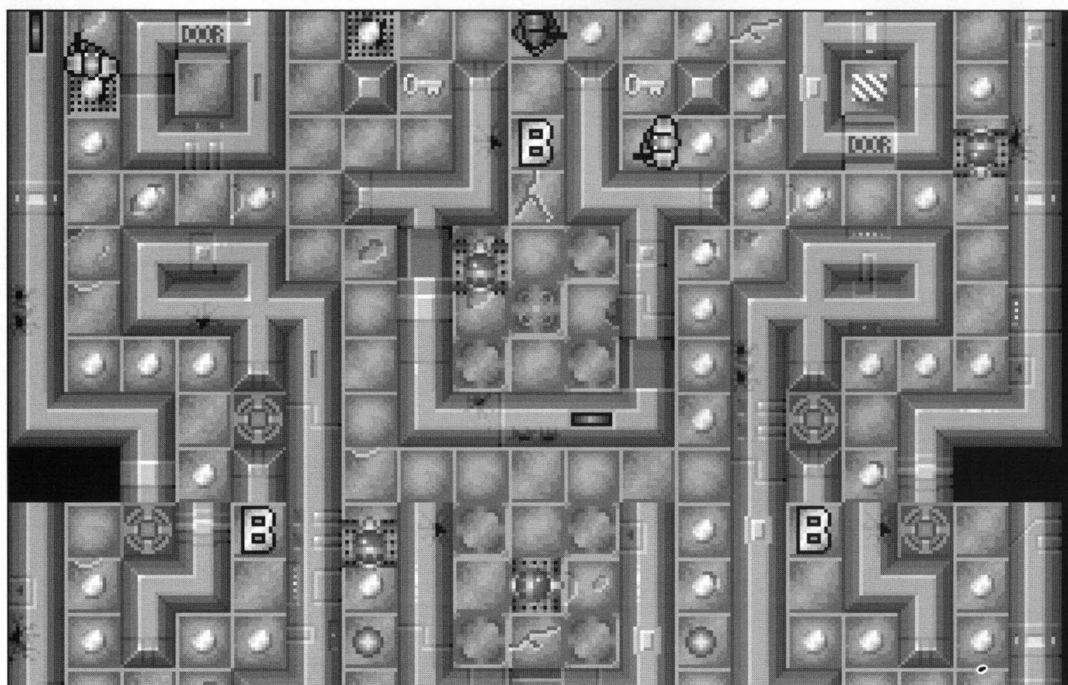



| | |
|---|---|
| Grafik: | 81 % |
| Lyd: | 83 % |
| PowerPlay: | 89 % |
| HiScore: | 86 % |

| | |
|---|---|
| RAM: | 1 MB |
| Harddisk: | Nej |
| A1200: | Ja |
| Udgiver: | I.C.E. |
| Pris: | 299,- |
| Udlånt af: | Betafon, Tlf.: 3131 0273 |

**PC**
Mean Arenas dukker formentlig ikke op til PC

**AMIGA HISCORE: 86%**




*En 'Pacman'-bane, som den ser ud i fremtiden, år 2093.*

# Dirty Tricks

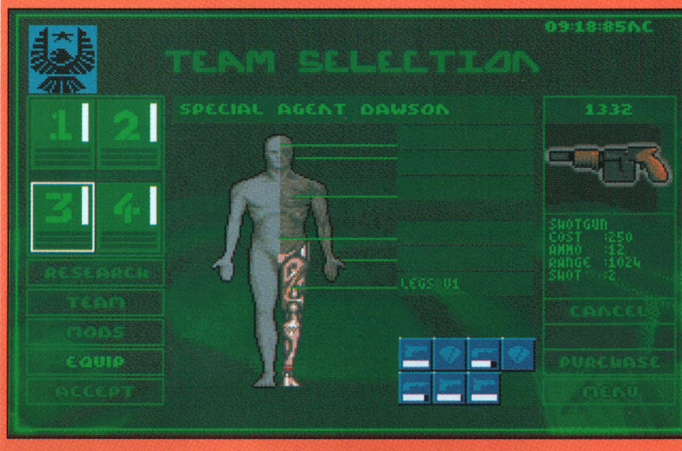
***Endnu engang er vi tilbage med en stak uforlignelige tricks, men for første gang må vi klage vor nød. Mængden af indsendte tricks er voldsom, men hvad med originaliteten? Ca. 40% af de tricks vi har modtaget i den forløbne måned var til Frontier, 20% var til Alien Breed 2, og resten var mere eller mindre oldgamle titler. Gældende for alle de tre kategorier er, at de fleste af de forskellige tricks allerede har været offentliggjort i adskillige magasiner, heriblandt vore egne. Stor var vor fryd, da tips til spillet Doom dumpede ind af brevsprækken, men én svale gør ingen sommer. Men det hele er naturligvis op til dig kære læser, så se at komme op på dupperne og indsend dine tricks til dit nyeste spil. Vi finder det en smule katastrofalt at et tip til et så gammelt spil som eksempelvis Test Drive II, kan kvalificere sig til disse spalter, uanset hvor godt det end måtte være. Men nok om opsangen - lad 'tricksene' flyde...***

## Nitro (Amiga)

Martin Svendsen i Århus har, udover et nydeligt selvportræt, der naturligvis nu pryder væggene på redaktionen, indsendt et tip til Amiga-spillet Nitro. Hvis man istedet for at skrive sit navn, skriver MAJ, modtager man en sum penge af anseelig størrelse. Vi takker for både tegning og tip.

## Syndicate (PC)

Bo Bergstedt fra Karup i Jylland kan berette, at han efter lang tids spilleri med Syndicate har opdaget, at hvis man skyder sit våben tomt, smider det og samler det op igen, vil det fluks være gjort kampklart igen, med fuld 'ammo' og hvad dertil hører.




## Fireforce (Amiga)

Fra Kasper Jørgensen, Roskilde, har vi fået tilsendt en lang række tips til forskellige spil, nogle nyere end andre. Vi har udvalgt et par tricks til spillet Fireforce:

Hvis du vil have uendelige skud til din M60 og M72-LAW, skal du købe et skud til M72'eren, og ingen bælter til M60. Vælg så en mission, skyd M72-LAW af og giv slip på fire. Tryk fire igen og hold den nede, mens du trykker ESC. Sælg nu det ene skud til din M72-LAW, og næste gang du begiver dig ud på en mission må du ikke købe noget ammunition. Du skulle nu have uendelige skud i din M60'er og M72'er

Du kan også få uendeligt antal håndgranater. Køb en håndgranat, og husk også at være i besiddelse af anden ammunition. Derpå vælger du en mission. Skyd en mand og tryk F9, men send ikke granaten afsted. Gå istedet ned og giv den døde mand din eller dine håndgranater. Tryk to gange på fire, og du skulle nu have uendelige håndgranater.

## Doom 3-D (PC)

I apocalypsens hellige tegn bringer vi hermed en række dugfriske koder til spillet Doom. Koderne skal indtastet når du er 'inde i spillet':

| | |
|---|---|
| iddt | Anvendes på kort-skærmen. Skriv det flere gange. Først vises hele kortet, derpå vises alle objekterne, hvorefter det hele slettes igen. |
| iddqd | Du bliver usårlig! Skriv det samme for at slå det fra igen. |
| idkfa | Giver fuld ammunition, 200% armor, alle våben og alle nøgler. |
| idspispopd | Du kan nu gå igennem vægge! Skriv det samme for at slå det fra igen. |
| idbehold | Efterfulgt af R, I, V, A, L eller S, hvor<br>R = Beskyttelsesdragt<br>I = Usynlig<br>V = Usårlig<br>A = Viser hele kortet<br>L = 'Lys'-briller<br>S = Bersærkergang |
| idclev | Efterfulgt af et episode-nummer (1-3) og et level-nummer (1-9), bringer dig sikkert frem til det ønskede level. |
| idmypos | Udskriver dine koordinater i hexadecimaler. |
| idchoppers | Skriver: "Doesn't suck - GM", og giver dig en motorsav! |

Med håbet om mange blodige timer forude, er disse koder indsendt af Thomas Hansen, Roskilde, der hermed har gjort sig fortjent til at blive udråbt til månedens tricksvinder.

**Månedens Tricksvinder**

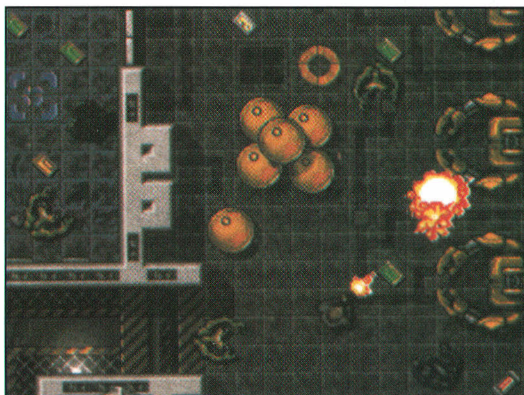
# Alien Breed '92 Edition (Amiga)

I en tid, hvor det strømmer ind af brevsprækken med de samme koder til Alien Breed 2, er der behov for en smule nostalgi. Koderne til AB 92 er nemlig mange, og man har kunne finde en lang række af disse i diverse magasiner igennem det seneste års tid, men aldrig i HiScore Professionel. Listen synes dog at blive længere og længere, så med hjælp fra Alexander Krone i Holbæk, bringer vi her de koder vi p.t. har kendskab til:

*Level koder:*
2 XXDFA
4 RTHAA
6 LAEEA
8 UYTTA
10 PPEAB

*Forskellige koder:*
WON THE POOLS
BANK RAID
KEY TO THE CITY (keys til player 1)
MR YALE OR WHAT
JUST CALL ME MOGGY
WHY NOT CALL ME MOGGY AS WELL
JESUS THIS JIM BEAMS IS GOOD STUFF
AHH BUT WILL SHE SWALLOW IT
STEVIE WONDER
KNACKERED JOYSTICK
HARD BASTARDS
ALIENS LIKE MICHAEL BOLTON
FUCK OFF
JANUARY SALE NOW ON
ALIENS ARE BENDERS
ST EMULATOR
KATRINA HAS FARTED AND ITS A BEAUTY
PC EMULATOR
I JUST LOVE TEAM17 SOFTWARE
I WANT FISH
SALMAN RUSHDIE PLAYS ALIEN BREED (bliver usynlig)
THE IRAQIS MADE THE WEAPONS
ELVIS MODE
ST USERS

*Lidt blandet guf:*
ANDREAS TADIC
RICO HOLMES
MARTYN BROWN
ALLISTER BRIMBLE
KATRINA HIDLE
ANDY ROBINSON
MICK ROBINSON
DEBBIE BESTWICK
MICK PARKER
HEATHER PARKER
ELAINE ROBINSON
JOYCIE BABES
CATH
GINGER NODDY
SHAUN WAKEFIELD
CRAIG WAKEFIELD
DARREN WAKEFIELD
AMIGA FORMAT
AMIGA POWER
AMIGA ACTION
AMIGA FORCE
AMIGA COMPUTING
THE ONE
CU AMIGA
CVG
NIGEL EMAP
TGM
POWERPLAY
TILT
DATOR
DET NYE
K MAGAZINE
DAVE BROADHURST
HAYDN DALTON
DANNY BURKE
JUNIOR MCMILLAN
BOWERCLAN
LAURA AND JOHN
VAD ADDER
ANDY SLATTER
LEEDS UNITED
KOKKOSLAVEN
GIRLS DOWNTOWN
GENERAL MOTORS
SEGA
ME ANDREAS
LINDA
KYSINGER
DEPECHE
ANTIACTION
LZ
JONATHAN FORBES
LITH
STEFAN
ANDREAS
PETER
CHEAT
LYSAT OR
BOBERG
HALLA
STAFFAN
KTH
RON
PHS
C64
BERING
ULRIKA
TEQUILA





Fra Allan Nielsen i København har vi modtaget en række forskellige tips, hvoraf to er til klassiske fodboldspil, for som Allan selv skriver, er han lidt af en fodboldfreak. Imidlertid har vi ikke helt kunne gennemskue fordelen i hans trick til Kick Off 2, så dette har vi valgt at springe let og elegant henover, og gå direkte videre til...

## Test Drive II (Amiga)

Tryk A, E, R, F ned, hvorpå du vil få utallige liv. Det gode ved tricket er, at jo flere gange du udfører det, desto flere liv får du. Samtidig forøges din accelerationsevne gevaldigt, og din bil bliver generelt hurtigere.

## The Manager (Amiga)

Først skal du klikke på 'disken' i det midterste felt i højre side. Derpå skal du føre muse-pilen ned på den røde pil i 'Main Menu' feltet, og samtidig trykke på SAPPG.

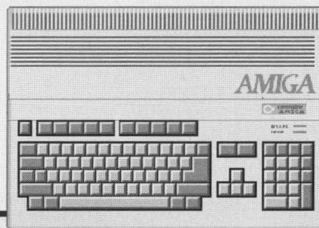
Dit hold skulle nu blive det bedste i turneringen, og samtidig vokser din bankkonto nævneværdigt.

**Du kan deltage i konkurrencen om det bedste trick ved at indsende dit bidrag til**

**Dansk Medie Hus ApS**
**Hillerødgade 81 - 83**
**2200 København N.**
**Mrk. Dirty Tricks**

HiScore Professionel

# PD Online




## Af Karsten Bo Malten

**PD-Online er vores faste sektion om ShareWare og PD programmer til både Amiga og PC. Denne gang ser vi bl.a. på en pakkeløsning med otte meget anvendelige programmer til brug for den private PC-ejer, og et af de absolut bedre Public Domain-spil til Amiga.**

## Rubrikredaktøren kommenterer

Public Domain software har stort set eksisteret siden de første hjemmecomputere i starten af 80'erne, men det vil sikkert komme bag på mange at ShareWare-konceptet er næsten ligeså gammelt. Jim Button og Andrew Fluegelman fandt allerede i 1982 på denne specielle form for software-distribution, men det er først i de senere år det for alvor har slået igennem. Folk har simpelt hen fået nok af udokumenteret piratsoftware, men vil heller ikke slippe de enorme summer mange kommercielle programmer koster. Med ShareWare kan man frit kopiere og prøve programmerne, og efter afprøvning eventuelt købe den fulde version.

I dag er ShareWarefolkene, både distributører og programmører, i høj grad organiseret gennem ASP, men kun til PC. På Amigaområdet hersker der en tilstand nær kaos, hvorfor der findes mange dårlige PD/ShareWare distributører på dette marked. ASP udgør en art ombudsmands-funktion, og har et ShareWare-produkt eller en distributør et ASP medlemskab, sikrer man sig altså derved en vis form for kvalitet og service.

Ofte er det således at man køber sine registreringer på privatadresser, fjernt fra hvor man selv bor, og man kan derfor ikke vide sig sikker på, om man nogensinde får noget for den pose penge man sender programmøren. Dog kan man diskutere ASP's værd i dag: Så godt som alle der har med ShareWare af gøre, er medlem af organisationen og det er altså ikke helt det kvalitetsstempel, det kunne have været. Ombudsmandsfunktionen er dog stadig din garanti for ordentlig service.

*Karsten Bo Malten*

## DragonCave

DragonCave fylder en hel diskette i Game Pack-serien, men pladsen er godt brugt på dette meget professionelle spil. Spillet minder mest af alt om en kombination af DungeonMaster og det gamle PC-spil, Sokoban. I hvertfald er det rent grafiske hugget fra DungeonMaster, og plottet taget fra Sokoban - hvilket programforfatterne iøvrigt heller ikke lægger den mindste skjul på.

Det er nu ikke det eneste der er hugget, idet dragen Smaug fra et vist Tolkien-eventyr spiller en birolle i spillet. Smaug er nemlig dragen i de grotter man roder rundt i. Den er forfærdelig træt af det frygtelige roderi, der hersker i grotterne og sætter følgelig dig til at rydde op i dem - der ligger en masse skattekister ivejen for den stakkels drage! Sætter du kisterne pænt op på deres respektive pladser, vil dragen måske belønne dig med en af dem, men gør du ikke jobbet ordenligt får du et pust af dens særdeles dårlige ånde.

Problemet er blot, at man kun kan skubbe kisterne og ikke hive i dem. Flyttes en af kisterne op i et hjørne, sidder de med andre ord fast. Man kan enten vælge at spille med 2 eller 3 dimensioner, hvoraf 2D-versionen naturligvis er den mest overskuelige og 3D den flotteste. Det er iøvrigt 3D-versionen, der i høj grad minder om de gamle klassikere DungeonMaster og CastleMaster, hvad angår den grafiske opbygning.

Der er ialt 100 grotter at rydde op i. De sidste 50 kan designes af brugeren i en grotte-editor. Således kan man altså selv konstruere grotter og udfordre ligestillede med dem - en ganske god feature. Desuden undertøttes både tysk og engelsk fuldstændigt. Dokumentationen ligger i selve spillet og er hurtigt gennemlæst.

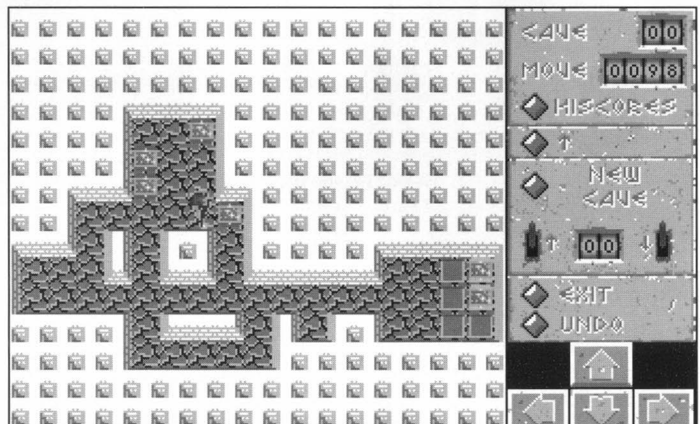
De tyske programforfattere er ganske vist en anelse sære, men de beskriver hurtigt spillet så det er til at forstå. Deres særhed kommer f.eks til udtryk i en mindre overraskelse, der venter den, der læser manualen! Under alle omstændigheder vil jeg rose spillets for dets høje kvalitet og originalitet - uanset hvor de har fået deres inspiration fra, er det ikke set før. ❑

### AMIGA

| | |
|---|---|
| Systemkrav: | Kickstart/WB 1.3 eller højere |
| Distribution: | Euro PD (Amiga Game Pack) |
| Programkategori: | PD |
| Programforfattere: | M. Berling & H. Stein |




*DragonCave: Man kan enten vælge at spille i 2D eller 3D. Gæt hvilken en af dem, dette er!*



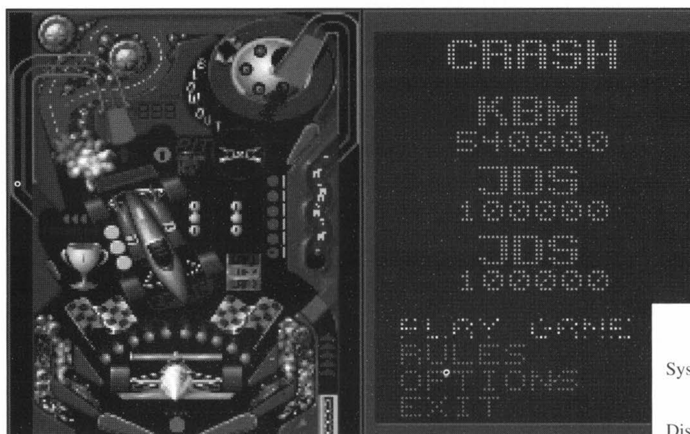

*DragonCave: 2D-versionen er nemmere at spille, men den er til gengæld heller ikke ligeså sjov og flot.*

# Epic Pinball

Du kender sikkert allerede Pinball Dreams/Fantasies til Amiga og Silverball til PC. Epic Pinball er et spil, der er meget lig disse. Computer-udgaverne af disse flipper-spil er blevet voldsomt populære fordi de især udmærker sig på det grafiske. Som bekendt er en flippermaskine aflang, og dette klares på computer ved at scrolle skærmen op og ned i kuglens tempo. Epic nøjes dog ikke med at have en enkelt 'maskine', men har i den registrede version op til 8 forskellige med hver deres lyd.

Epic Pinball dokumenteres kraftigt på trods af dets til syneladende simple opbygning og gameplay, således gennemgås hver bane over en side eller to. Til hver bane er der forskellige forhindringer. Der er ikke to baner, der ligner hinanden og de forskellige forhindringer og 'bonus-anordninger', giver vidt forskellige point. Banerne er således mere avancerede end de umiddelbart ser ud til og det kan anbefales, at læse hvordan man udnytter banen bedst. Spillet understøtter de mest almindelige lydkort, så som Sound Blaster (selvfølgelig) og dette korts kompatible brødre, foruden Gravis Ultrasound. Nu er alt dette meget godt, men det stiller også forholdsvis hårde hardware-krav. Det kan kun køre på 386'ere eller bedre, kræver en harddisk og et VGA-kort. Man skal iøvrigt være opmærksom på at programmet kræver 545 Kbytes konventionel hukommelse, så mange vil sikkert skulle om-konfigurere deres autoexec.bat/config.sys, før spillet vil køre.

ShareWare udgaven indeholder en enkelt bane (ud af otte), mens den registrerede indeholder alle otte flot konstruerede baner. Der er iøvrigt mulighed for at nøjes med at købe fire baner ad gangen. HiScore Professionel kan iøvrigt tilbyde vore læsere, gennem PRO-SOFT, at få en gratis ShareWare-version af Epic Pinball. Du skal blot sende en 1,44 MB diskette i en frankeret svar-kuvert mærket 'Epic Pinball' til: PRO-SOFT, Benløse Skel 4 G, 4100 Ringsted. ❑




***540.000, HA! Det er tydeligt at se, at rubrikredaktøren ikke er vant til at spille pinball.***

## PC

| | |
|---|---|
| Systemkrav: | 80386-processor eller bedre med minimum 545 Kbytes fri, VGA grafikkort og harddisk. |
| Distribution: | PRO-SOFT |
| Programkategori: | ShareWare |
| Programforfattere: | Epic |

## Månedens distributør

Euro PD og Temwa Data ApS blev anmeldt forrige gang, hvorfor vi denne gang nøjes med at se kort på PRO SOFT.

Shareware-programmer er som bekendt frit distribuerbare, og ingen forhandler kan således sædvanligvis eneforhandle denne type software. Til gengæld har enkelte PD/SW-firma'er taget direkte kontakt til både inden- og udenlandske softwarehuse eller programmører, og kan derved formidle programmerne bedre. PRO-SOFT er en af disse, og de har bl.a. kontakt med engelske Epic MegaGames, hvorfra Epic Pinball, der testes denne gang, overraskende nok kommer fra.

Programmerne leveres i en æske af kraftigt pap, med en stor label, der beretter om forhandler og programnavn. Æsken er en praktisk sag, man let kan sætte op på hylden når programmerne er installeret. Registrerer man softwaren gennem PRO SOFT får man tilsendt manualer i papirform. Manualerne er alle fra softwarehusene selv, og er derved sædvanligvis engelsksprogede. Installationsprogrammet til Epic Pinball er engelsk, og er som de fleste andre af dens slags, hurtigt og nemt at betjene.

### Epic Pinball

| | |
|---|---|
| Pris: | kr. 400,- (komplet udgave) plus forsendelse, eller kr. 250,- (bane 1-4 eller bane 5-8) |
| Kvalitet: | 10 |
| Præsentation: | 9 |
| Vurdering: | 9/10 |
| Disketter: | No-name, 3,5" 1.44 MB |
| Medlem af ASP: | Ja |

PRO-SOFT, Tlf.: 5361 9042

# Privat-pakken fra Temwa Data

Temwa Data har samlet en række ShareWare-programmer til brug i dagligdagen med PC'en. Der er ialt otte programmer i pakken, og de dækker over de mest almindelige opgaver, man kunne tænke sig PC'en brugt til i hjemmet. Alle programmer er udelukkende DOS-baserede, og stiller generelt et minimum af hardwaremæssige krav. Dog er det anbefalelsesværdigt at have en 286-maskine med harddisk og farvemonitor som minimumskonfiguration. Alle programmer er ShareWare hvilket betyder, at bruger man dem, skal og bør man lade sig registrere på dem. Det betyder en væsentlig andel af den pris man må betale for dem, og man skal derfor tage dette med i sine overvejelser når man skal investere i programmerne. Alt andet lige, vil ShareWare-programmerne dog altid være langt billigere end kommercielle.

Checkbook Management Program er et (tydeligvis) amerikansk program til registrering, vedligeholdelse og bogføring af checkregnskabet. CMP er uhyggeligt veldokumenteret, og udmærker sig ved at have en kvindelig programforfatter. Det er en ting, man sjældent kommer ud for! Bruger man ofte checks som betalingsmiddel, vil man utvivlsomt blive glad for programmet.

Spiller man Lotto vil man sikkert glæde sig over de to danske programmer, til både det fællesnordiske VikingLotto, og det almindelige danske Lotto. Programmerne er simple i opbygning, men åbner mulighed for, at sprede risiko og chance bedre end man kan gøre manuelt, hvis man ikke stoler på forretningernes såkaldte Online-terminaler.

DiscTrak System er en A/V database, altså et database-system til CD'er, plader, videobånd m.v. Programmet er temmeligt avanceret af et A/V-databasesystem at være, og det bærer tydeligt præg af, at programmøren har det tekniske bagland i orden med hensyn til video, LaserDisk, CD'ere o.s.v. Med DiscTrak System kan du til enhver tid slå alt op omkring din A/V samling. Programforfatteren har tilsyneladende selv en enorm samling af bånd, plader og disks, idet han løbende i manualen beretter om forskellige facts om film, LaserDisks og musik. DiscTrak kører iøvrigt perfekt under Windows 3.0 eller højere og har sin egen PIF-fil. Et andet database-system af mere generel art findes også i privatcomputer-pakken, kaldet Household Register. Helt almindeligt er det dog ikke, da det har til formål at registrere dit indbo, af hensyn til forsikring af samme. Med en komplet database over alt inventar i huset, kan man overbevise et forsikringsselskab om dets værdi. Desuden kan det bruges til at holde styr på rodet i huset. Ved at registre hvor en ting er, kan man senere slå det op i databasen, hvis man ikke kan huske hvor man har lagt det. Naturligvis vil de færreste finde det særlig brugbart, men på den måde kan man altid finde juletræsfoden, der konsekvent er væk hvert år!

Det diskette-baserede backup-program Flexibak sikrer dine data. Det er uhyre simpelt opbygget og en god manual sikrer, at der ikke går noget galt. Det rummer mulighed for at komprimere backuppen, således at man spare dyrbar disketteplads. Har man MD-DOS 6.0 er Microsoft's program en anelse bedre og muligvis også sikrere, idet det er en intereret del af DOS 6.0, men Flexibak er et udmærket alternativ. Personal Calendar er en elektronisk time-manager, eller en PIM - Personal Information Manager som det hedder. Det er med andre ord et kalenderprogram, der iøvrigt er 10.000 år stor! Det holder styr på aftaler og specielle ting du skal huske på. Man kan som sagt slå en hvilken som helst dato op inden for 10.000 år, eventuelt til et bestemt klokkeslet, og checke aftaler, opgaver, fødselsdage eller noget helt fjerde. Desuden kan man sætte programmet til at minde dig om forskellige gentagne daglige, ugentlige, månedlige eller årlige begivenheder. Ønsker man ikke at binde sig til computeren, kan man skrive kalenderen ud i et format, der passer til en lommekalender. Personal Calendar kan loades resident, så man enten kan kalde det via en hotkey-sekvens eller vente på at det 'popper' op med en påmindelse. Uden denne funktion var programmet ikke meget værd.

## PC

*Privatcomputer-pakken, 4 disketter*

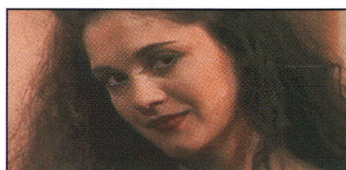
| | |
|---|---|
| Pris: | Kr. 100,- |
| Kvalitet: | 9-10 |
| Præsentation: | 8 |
| Samlet vurdering: | 9 |
| Disketter: | No-name, 3,5" 720kb |
| Medlem af ASP: | Ja |

Temwa Data ApS, Tlf.: 7572 1222

# Man Enough

***Her er spillet, du propper i CD-ROM-drevet, når din bedre halvdel er til fødselsforberedelse eller på indkøb. Få et stævnemøde med fem meget forskellige sild og se, hvordan The american Way fungerer - ikke mellem lagnerne, men påvej dertil, for Man Enough er trods alt et sobert spil.***

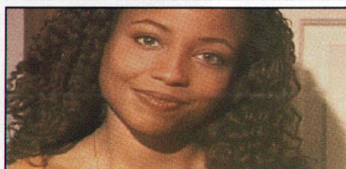






***Det er disse 5 lækre sild, du kan forsøge dig med. Nu er spørgsmålet bare om du kan 'holde' på dem.***



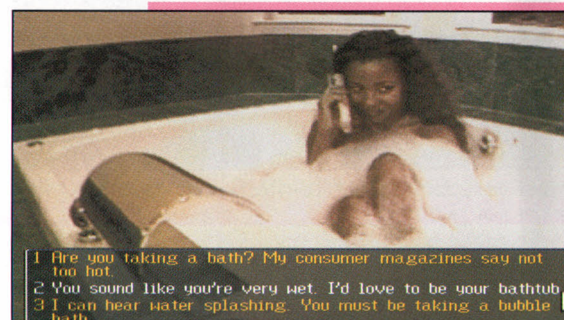


Du vil gøre hvadsomhelst, sige hvadsomhelst, spise hvadsomhelst for at få en date med disse fem hamrende flotte sild, som du møder gennem 'Man Enough Dating Service'. Og du får brug for det. I dine multiple choice-replikker er kun én ud af tre muligheder 'korrekt', og du får svar på tiltale, så du aldrig er i tvivl, om du er påvej ud eller ind...

Man Enough er frækt og provokerende, men i stedet for "f... you"-udtryk på Neantherthal-stadiet, oplever vi en lang række stimulerende samtaler med frække hentydninger, konversationsdræbere og frække hentydninger. Billedsiden, der hænger nøje sammen med replikskiftet, består af fotos og korte videosekvenser, og kvinderne taler til dig i et sprog, der ikke er til at misforstå. PC-mænd uden lydkort kan vælge at få replikkerne undertekstet, mens de dog går glip af den rimeligt varierede underlægningsmusik.

Plottet, der hverken er specielt troværdigt eller overvældende underholdende, bæres af dialogerne, selv de få actionsekvenser, man oplever med kvinderne - og bare rolig: Man Enough er fri for pornografiske detaljer. Grænsen går ved det pikante, og selve historien er slet ikke så vulgær, som man kunne forestille sig. I Man Enough ser og hører du faktisk ikke noget, du ikke ville kunne se og høre i Se og Hør. ❑

*Jan Holmes*







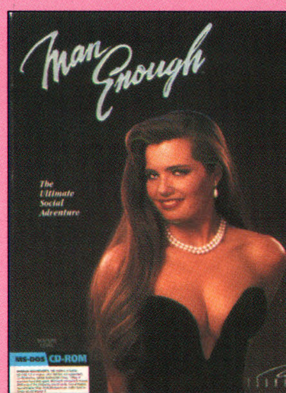




***Iron Maiden Gym med de veludrustede faciliteter. Bemærk også udstyret.***



***Se hvor hun pumper!***




| | |
|---|---|
| Grafik: | 84% |
| Lyd: | 85% |
| Powerplay: | 83% |
| HiScore: | 78% |
| RAM: | 520KB |
| Harddisk: | 1 MB |
| Grafikkort: | VGA |
| Lydkort: | Soundbl./Soundbl. Pro/ AdLib Gold/Pro Audio/Covox |
| Hastighed: | 386/25 min. |
| Udgiver: | Accolade/Tsunami |
| Pris: | ca. kr. 650,- |
| Udlånt af: | Accolade |

**Amiga:**
Forvent ikke, at spillet kommer på andre formater end CD-ROM.

**PC HISCORE: 78%**

# AMIGA 1200 3.495,-

A1200 computer med 68020 processor, 2MB CHIP RAM, AGA grafik og Kickstart 3.0.

**A1200 DeskTop Dynamite...... 3.795,-**

Med Wordworth, DPaint 4 AGA, spil m.m.

**A1200 130 MB Seagate Kit 2.695,-**

**A1200 210 MB Seagate Kit 3.695,-**

Kompakte 2,5" IDE harddiske til montering i A1200. Med fuld AutoBoot og lynhurtig overførsel af filer.

A1200 harddiske kit leveres med alle kabler, skruer og software. Garanti installation 195,-.

**A1200 3,5" Harddisk kit 195,-**

Indbygnings sæt til 3,5" harddisk i A1200.

**Blizzard 1204 4MB 2.395,-**

4MB 32bit RAM. Plads til FPU, occilator og 4-8MB.

**Blizzard 1220 4MB 2.795,-**

**28,5MHz Accelerator, ur og 4MB RAM**

Multi kort til utrolig lav pris. Høj kvalitet og SMD teknik for lynhurtig A1200 med masser af RAM.

Kan udvides med FPU, occillator og ekstra RAM.

**Blizzard 1230 40MHz 3.195,-**

**68030 * 40MHz * 32bit RAM * UR * FPU * SCSI**

Accelerator kort med 40MHz 68EC030. Kortet har to 32bit RAM banker, der hver kan udvides seperat. Plads til FPU, SCSI og 1-64MB RAM.

Tilbehør til Blizzard kort

| | |
|---|---|
| **32bit SIMM RAM** | Ring |
| **68881 FPU 14MHz** | 295,- |
| **68882 FPU 40MHz** | 1.195,- |
| **1230 FastLane SCSI** | 1.495,- |

Fast SCSI II. Op til 10MB/sek. DynamiCache.

**Blizzard 1230 med 2MB og 68882 40MHz. Kun 4.895,-**

# VLab Motion 10.695,-

Med det nye VLab Motion kort kan hele film digitaliseres med 25 billeder i sekundet, direkte til harddisk. Ligeledes kan live-video afspilles fra harddisk.



Glem alt om traditionel redigering, genlock, effekt maskiner, singleframe-recorder m.v. Nu kan det hele laved digitalt med VLab Motion.

Da et normalt TV/video signal fylder ca. 20MB pr. sek. benytter VLab Motion C-Cube hardware til real-time MPEG kompression og dekompression, så video kun fylder 0,2 - 2,5MB pr. sek.

Kompatibel med 24bit tegne og tekst programmer, morph software, ADPro, Image FX m.m.

## *Digital Video I/O*

* C-Cube MPeg hardware.
* Valgfri kompressions faktor og skalering.
* Broadcast kvalitets output.
* Med MovieShop video redigerings software.
* Indbygget genlock med Blue-Box generator.
* Toccata support for synkron stereo lyd.

## Harddisk tilbud

Kvalitets harddiske fra Seagate, verdens største harddisk producent. Med to års garanti. Alle drev under 1.600 MB er i kompakt 3,5" format, perfekt til bl.a. A4000.

| | | |
|---|---|---|
| 130 MB AT | Seagate | 1.695,- |
| 214 MB AT | Seagate | 2.295,- |
| 261 MB AT | Seagate | 2.695,- |
| 341 MB AT | Seagate | 3.495,- |

Fast SCSI II harddiske. 5/10MB pr. sek. med bl.a. FastLane:

| | | |
|---|---|---|
| 550 MB Fast SCSI 2 | Seagate | 6.295,- |
| 1.200 MB Fast SCSI 2 | Seagate | 9.695,- |

## FastLane SCSI & RAM 3.995,-

Lynhurtig FAST SCSI II controller og RAM kort til A3000/A4000. 10/20MB/sek. overførsel. DynamiCache.

4 seperate RAM banker med plads til standard 1, 4 eller 16MB SIMM moduler, op til ialt 256MB 32bit RAM.

# AMIGA 4000

A4030 og A4040 er de nye super computere til DTP, 3D grafik, video produktion, musik studier, BBS, præsentation og andre krævende opgaver.

68030/40 processor

Hurtig 68030 eller 68040 processor. 68040 giver maksimal ydelse og har indbygget MMU og FPU.

2 MB 32bit CHIP + 2/4 MB 32bit FAST RAM

1,7MB High Density 3,5" Drev

Også til 1,44MB PC diske (samt MAC HD med Emplant).




AGA grafik

32bit grafik chips og 32bit Blitter.

Grafik i 256 farver eller HAM8 med fra 640x960 til 1280x 512 punkter. Palette på 16.7mio. farver.

*‹ 708x564 punkter workbench.*

**AMIGA 4030........ 11.995,-**

68030, 2MB CHIP RAM, 130MB harddisk.

**AMIGA 4040........ 18.995,-**

68040, 2MB CHIP + 4MB FAST RAM, 130MB harddisk.

Spørg efter priser for A4000 med større eller ingen harddisk.

Bemærk: Commodore varsler prisstigninger på A4000 fra februar.

## ISDN Master 3.995,- AMIGA & PC

ISDN er det internationale high-speed data net. En ISDN oprettelse (2 linier) er lidt dyrere end en alm. tlf. linie men koster det samme pr. minut.

ISDN Master har to **64.000 baud** data linier, der hver er mindst 7-10 gange hurtigere end et high-speed modem. **Fuld kompatibel** med bbs software. Mange store Amiga/PC bbs'er har nu ISDN linier (få en liste).

**Data og telefon kommunikation**

ISDN Master til Amiga har **digitale telefon funktioner**, og kan kommunikere med to helt almindelige telefoner på en gang. Man kan føre en samtale eller overføre data på hver af de to ISDN linier samtidig.

Med den indbyggede **sampler** og **DA konverter** kan ISDN Master som **telefonsvarer** afgive og modtage harddisk beskeder.

## MAC & PC Emulator

Med Emplant kan MAC software benyttes på Amiga. På A4040 opnås MAC Quadra 700 hastighed.

100% kompatibel (også spil). Multitasking, understøtter HD Amiga drev, lyd, farver m.m. Med et Retina kort understøttes 24bit MAC grafik.

RAM, HD, monitor, printer m.v. kan benyttes på Amiga, MAC og evt. PC.

**Emplant MAC.............. 3.195,-**

* Nu også til computere uden MMU.

Mulighed for MAC dual serial port (230,4 Kbaud) og SCSI (også Amiga).

Spørg efter PC 386/486 modul.

## SyQuest 270MB

SyQuest er harddisk drev med udskiftelige disketter. Perfekt som ekstra harddisk, til DTP, backup, musik, video, multimedia, skoler m.m.

Snart også 270MB SyQuest 3,5" drev.

**110MB 3,5" SyQuest 3.995,-**

Lynhurtige AT drev til 110MB diske. Op til 4MB/sek. og kun 14,5ms access tid. Fås også som SCSI drev.

Se test i Amiga Magazine dec. '93: "10,6 Sehr Gut" og Amiga Special: "Sehr Gut".

**110MB 3,5" Diskette....... 698,-**

## Apollo 500 Harddisk

Ekstern harddisk controller i flot kabinet med gennemført expansion port. Lynhurtig auto-boot og overførsel. Kan udvides med Turbo kort og op til 12MB RAM.

**130MB Seagate........... 2.995,-**

**214MB Seagate........... 3.695,-**

Harddiske kan også benyttes til A4000.

## A500 Turbo... 1.975,-

32bit Accelerator kort til Apollo 500 med 25MHz 68020 CPU og 25MHz FPU. Plads til 4MB ægte 32bit FAST RAM. Ca. 10x hurtigere end normal A500.

## Oktagon SCSI. 1.695,-

Lynhurtig og avanceret SCSI-II controller til A2/4000. Plads til 8MB ZIP RAM. Med GigaMem Virtual Memory.

Anbefales af Commodore til A4000.

## CD32 3.495,-

Commodores nye super spille computer med high-speed CD-ROM. 68020 CPU, 2MB CHIP RAM og AGA grafik (som A1200).

* Fuld expansion port.
* Kan også benyttes til musik CD'er.
* Med Oscar, Diggers og Fakta CD.
* Mulighed for Digital Video kort.



**Full Motion Video........ 1.995,-**

Se CD32 video i fantastisk digital kvalitet med HiFi stereo lyd og spil interavtive film spil. Spørg efter FMV titler.

## CD Software

**CD32 Spil**. Microcosm, Jurassic Park, Pinball Fantasies m.f. i 256 farver. Ring.

**PREY CD32..................... 395,-**

**CDPD I - III....................... 295,-**

Fred Fish diske m.m.

**Demo Collection I - II...... 295,-**

Demoer, animationer, 1000 musik moduler, Clip-art, PS fonte m.m. "Gold" i *Amiga Format*.

**Pandora's CD................. 165,-**

Musik, tale, grafik, video m.m.

**17 bit Collection............. 495,-**

Dobbelt CD med over 1GB data fra den kendte 17 bit Collection. Programmer, spil, grafik, musik, anims, demoer m.m.

**CDTV Harddiske & RAM Ring**

## Epson Scanner

**600 DPI * 24bit * A4 Format**

GT-6500 fik 97% karakter i *Amiga Format*, -det højeste et produkt har fået.

**Epson 6500 sæt 9.895,-**

Leveres med Epson Interface kort, to-vejs kabel og Amiga interface.

## Monitore

**Tatung S-VGA............. 2.395,-**

14" S-VGA farve monitor m. drejefod.

**Commodore 1942........ 4.495,-**

**TVM 3A+ MediaScan... 2.695,-**

Super VGA farve monitor med drejefod og kabler. 1024x768 punkter. Fremragende monitor, perfekt til flimmerfri A1200/A4000 grafik.

**TVM 4A+ MultiSync.... 3.195,-**

Ægte MultiSync med 1024x768 punkter Non-Interlace grafik. Nyt design og fantastisk billedkvalitet.

**Spørg efter 15"-21" monitore.**

**ScanDoubler 1.995,-**

Til A4000. Konverterer alt 15KHz grafik til 31,5KHz, -også spil.

**Flicker Fixer.......... 1.495,-**

Til A500/A2000 og SVGA/MultiSync monitore. Med stereo forstærker.

## Printere

**TI 600DPI Laser 14.995,-**

*** Ægte PostScript * 6MB RAM ***
*** 8 sider/min. * RISC * 600 DPI ***

Fantastisk kraftig printer til en meget lav introduktions pris. Utrolig flot udskrift, -også s/h billeder. Perfekt til Amiga og PC.

Med 500 siders arkføder og PLC5.

**Primera Farve Printer..... Ring**

Den revolutionerende nye farve printer. Se omtalen i pressen.

**Epson LQ-100** 24nål**..... 1.995,-**

**Canon BJ-10ex InkJet. 2.395,-**

*Amiga Format* "Gold", juli '93.

**Canon BJ-20 m. Arkf... 2.795,-**

**Epson Stylus 800........ 2.745,-**

**HP DeskJet 510........... 2.995,-**

**Citizen Swift 240C....... 3.295,-**

**HP DeskJet 550C......... 5.595,-**

Farve ink Jet printer, der er testvinder i mange Amiga blade.

**Cannon LBP4I Laser... 3.895,-**

**GVP** Vi har alle GVP produkter. Kom og få en demonstration.

## A4000 Turbo 40MHz

68040 accelerator kort til A4030 og A4040. Fås i 28,5, 33 og 40MHz udgaver med MMU og FPU. Spørg efter priser og upgrade muligheder.

## Modem

**TKR SpeedStar 2.795,-**

Nu til tilbuds pris. 300-14.400 baud. MNP 2-5, CCITT V.42/V.42bis. Op til 57.600 baud. Fax 14.400. Testvinder i det tyske *Amiga Magazine 9'93:* "Sehr gut".

Med alle kabler, PSU og software.

**MultiFax 3.0 Pro....... 695,-**

Det bedste fax software til Amiga. Se bl.a. test i det tyske *Amiga Special* nr. 2 '93. Karakter "Sehr gut" 95%.

## Diverse

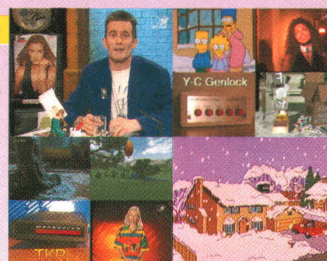
**CD ROM Drev........ fra 1.495,-**

**GVP G-Force 030-40.... 6.995,-**

Til A2000 med 40MHz FPU og 4MB.

**GVP PhonePak............ 2.995,-**

A4000 RAM, software m.v. Ring




A4000 HAM8 grafik lavet med bl.a. VLab.

**Toccata** Lydkort **2.995,-**

Ny lyd I/O kort fra MacroSystem.

* 16bit stereo sampler, 48KHz.
* HiFi Stereo output.
* Harddisk optagelse og afspilning.
* 96dB, 64 x oversampling.
* 3 stereo indgange med mixer.
* Digitale effekter.
* Kompatibel med CD-afspillere, video maskiner, DAT m.v.
* Perfekt til VLab Motion.

## Grafik & Video

Spørg efter vore nye kraftige grafik acceleratorer til Amiga og PC samt andre video produkter. Ring, fax eller besøg os.

**GVP EGS 28. 4.495,-**

**Nyt avanceret 24bit grafik kort til lavpris i ægte GVP kvalitet.**

**256 farver AGA software på Zorro II/III computere. Op til 1600x1280 punkter workbench. Med lynhurtig blitter og video RAM.**

**Retina Z3... 3.995,-**

Ny Zorro 3 udgave af det berømte Retina 24bit grafik kort. 110MHz og NCR 77C32BLT grafik processor. Programmerbar output. Fuld AGA workbench.

Produceret af MacroSystem (VLab Motion, Toccata, Evolution, AirLink m.m.).

**Retina Grafik kort........ 2.895,-**

**Retina Video codere....... Ring**

**VLab Digitizer... 2.695,-**

24bit realtime digitizer. Tager billeder fra live video signal i utrolig god kvalitet. Den bedste og populæreste TV/video digitizer til Amiga Zorro slot.

**VLab S-VHS.......................... 2.995,-**

Med en S-VHS og to TV/VHS indgange.

**FrameMachine. 6.895,-**

24bit grafik kort og 24bit realtime digitizer til A2-A4000. Lynhurtig digitizer og direkte 24bit display. *Amiga Magazine* nr. 8, '93: Karakter "Sehr gut".

## Genlock

Amiga genlock fra Electronic Design. Få tilsendt info på disse og andre genlock.

**PAL Genlock................ 2.995,-**

**Y-C Genlock................. 4.295,-**

Fremragende genlock til S-VHS i professionel brug. Topkarakterer i bl.a. det tyske *Amiga Magazine*.

**Sirius Genlock............. 7.495,-**

Til bl.a. VHS, S-VHS og U-Matic. Med professionel betjeningspult.

**Video Converter.......... 1.795,-**

Perfekt video/TV output fra A2-A4000.

**PC Video**... Ring for info og priser.

**Scanteam Software & Hardware * Priser incl. 25% moms * Tlf. 86 18 16 00**

Frederiksgade 76A. 8000 Århus C. Danmark. Giro 7 51 47 27. Åben 10.00-18.30. Fax 86 18 16 01

# Blastar


Introsekvensen er flot, som altid i Core Design's spil.


Her er vor helt på vej mod nye udfordringer.

***'Og her til højre ser de en fuldt udvokset svulst, der pulserer i takt til det hjerte, der et eller andet sted i denne gigantiske organisme leverer den nødvendige pumpen. Bemærk de spændte blodårer og de tilfældigt opståede tentakler. Pas venligst på ikke at træde i noget organisk væv eller få materie på jakkesættet, da det kan være farlig svært at få af!'***

Nej! Ovenstående er ikke taget fra en spiltitel, der kunne have heddet noget á la 'Where in the human anatomy is Carmen Sandiego', men derimod fra Core Designs nyeste actionspil, Blastar. Grunden til, at du atter skal anvende dit medfødte dræberinstinkt er, at jorden for Gud ved hvilken gang er i fare. Du er rumpilot ombord på stjernekrydseren M.A.T.R.A. (Meget Arbejde Til Rare Anmeldere!), som er på vej for at frelse vores grønne klode. Desværre bliver M.A.T.R.A. sprængt i luften af tre missiler fra en ukendt fjende, men før det enorme skib tog billetten, nåede et enkelt sølle skib at lette fra hangarsektionen. Jordens skæbne afhænger af dette skib og i særdeleshed dets pilot - dig!

I modsætning til det gammelkendte system, hvor man styrer et rumskib i skærmens konstante vandring fra venstre mod højre, styrer du i Blastar din dræbermaskine i et miljø, der ses fra oven og scroller i alle retninger. Dette medfører, at dit skib ikke flyver i den retning, du holder joysticket. I stedet kan man accelerere og decellerere frem og tilbage, mens skibet drejes med ryk til højre og venstre. Det lyder måske lidt forvirrende, men det er faktisk præcis den samme metode, som anvendes i bilspil.

Du skal skyde nogle bestemte mål og eventuelt et hovedmål, før du kan gå videre til næste bane. Af og til kommer der så en ekstra ond, organisk ting, som skal skydes ekstra meget. Du må kun dø tre gange, men dit rumskib kan holde til lidt af hvert, før dets forkromede metal bukker under. Der er ingen passwords, men til gengæld kan du til tider redde dig et par *continues*, som forlænger dit eftertragtede liv en smule.

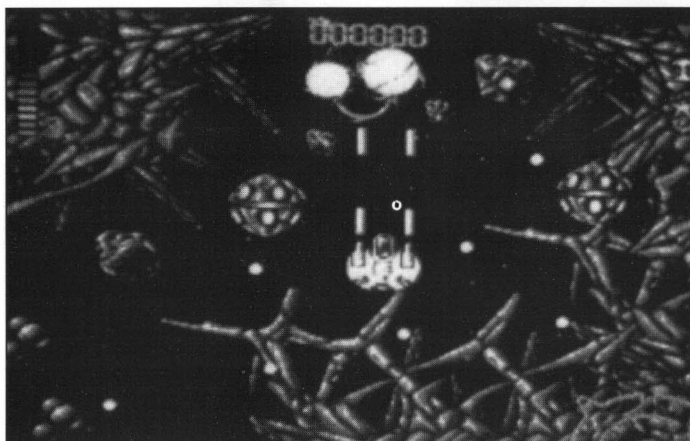
Blastar er faktisk ganske skægt. Måden at spille på er ikke just ny, men hvad gør det? Spillet er sjovt, og der er masser af action når man flyver rundt i de organiske baner mellem svulster, tarme og andre ting, du sikkert har inde i dig. Og det er godt, at disse, i bogstaveligste forstand, kødelige effekter virker overbevisende - ellers havde der ikke været meget ved Blastar. Grafikken er glimrende, og man kan ikke lade være med at væmmes en smule, når man fjerner en hård kappe af benvæv, og står og skyder på et pulserende hjerte, der til sidst eksploderer i en sky af blod, materie, sekret og andet guf.

Gameplayet lider dog af visse handicaps. I den relativt korte testperiode har Blastar med nød og næppe holdt ensformighedsspøgelset på afstand, men jeg tror snart, det bukker under. For med mindre man elsker sanseløs vold, tror jeg ikke, Blastar er langtidsholdbart.

En af de væsentligste årsager hertil er, at man bruger for meget tid på at flyve frem og tilbage og lede efter de eftertragtede mål. Der er ganske vist en radar, men den viser kun, hvad du selv kan se på skærmen, og det er jo ikke så meget nytte til. Alt imens du leder efter den sidste kirtel, bliver du så dræbt et par gange, og det er irriterende.

Blastar er altså ikke helt så sjovt og flot, som det kunne have været. Hvis Core Design eksempelvis havde inkluderet en søger til missionsmålene, havde HiScore-karakteren været væsentlig højere. Som det er nu, må Blastar nøjes med at være et shoot'em up med en begrænset holdbarhed, som hverken fede technotracks eller larmende lydeffekter kan rette op på. Og det er faktisk synd. ❑

*Simon Skals*


**Fyldt op med uendeligt meget 'ammo', gælder det om at 'baffe' så mange fjender ned som overhovedet muligt.**

| | |
|---|---|
| Grafik: | 89% |
| Lyd: | 86% |
| PowerPlay: | 71% |
| HiScore: | 74% |

| | |
|---|---|
| RAM: | 1 MB |
| Harddisk: | Nej |
| A1200: | Ja |
| Udgiver: | Core Design |
| Pris: | 99,- |
| Udlånt af: | K.E. Media, Tlf.: 8624 0633 |

**PC**
Umiddelbart forlyder der intet om en version til PC.

**AMIGA HISCORE: 74%**

# Whale's Voyage

**Softwarehuset Flair laver udfald på CD32-fronten med spillet Whale's Voyage, der ifølge sidste nummers KortNyt skulle løfte arven fra Elite. Vi tager en kigger og ser om det opfylder forventningerne!**

Spillet tager sin begyndelse i bedste rollespilsstil, med at man laver sig et mandskab. Dit mandskab skal bestå af fire personer, og du har selv fuld kontrol over hvilke typer det skal bestå af. Du definerer hver enkelt mand, ved først at vælge forældre (hvor du har mulighed for at lave lidt sjov, ved f.eks. at lade den ene være menneske og den anden en rumslimklat), som bestemmer hvordan personen kommer til at se ud. Derefter vælger du hvilken opvækst og uddannelse barnet skal have haft, lige fra en opvækst på gaden, til en opvækst som medicinstuderende. Alt dette har selvfølgelig betydning for det endelige resultat, hvor personerne har de kendte tal for intelligens, styrke, hurtighed etc.

## Beam me up!

Så snart du har sammensat dit personel går spillet igang, ombord på rumfartøjet, hvor du kan købe handelsvarer, brændstof og diverse udbygninger af skibet. Efter at have kigget sig lidt omkring på de forskellige skærme, finder man ud af at man ikke har de vilde økonomiske ressourcer at lege med. Derfor må man udnytte den sidste mulighed man har i denne del af spillet, nemlig at lade sin trup beame ned på planeten, og håbe på at situationen bliver bedre. Når du har gjort det og befinder dig i byen, har du, gennem et indviklet menusystem, direkte kontrol over hvad hver enkelt person i truppen foretager sig. Og så er det tid til at gå på opdagelse i byen!

Det første man ser, er at grafikken er *uhyggelig*, uhyggelig som i *'uhyggelig grim'* og *'uhyggelig ensformig'*. Man sidder i dyb tavshed og stirrer på det, der må betragtes som hovedparten af spillet. 'Tavshed?', er det næste man tænker. *Hvor er lyden?* Rystet i sin grundvold prøver man at se i manualen om man kan slå lyd til og fra! Det kan man ikke. I løbet af spillet finder man ud af at de eneste lyde i denne del af spillet er: Når en i gruppen siger en joke (der lyder et højt brøl så man tror man bliver angrebet), når der bliver skudt, og når man dør.

Byerne beboes af tre forskellige slags væsener: Borgere, politimænd og lovløse. Borgerne er selvfølgelig stort i overtal, og de er da også det første levende man møder. Spillet er lavet sådan at vil du angribe eller snakke med en person, skal du først vælge personen (dybt åndsvagt, da der alligevel kun kan stå én person foran dig ad gangen). Man kan kun vælge en person der står foran én, og for at gøre dette skal man rode rundt i en MASSE menuer som man konstant farer vild i. Da alle personer, man ikke taler/slås med, hele tiden bevæger sig, kan man ikke nå at vælge nogen før de er forsvundet. Således er man i starten nødt til at jagte det stakkels individ ind i en blindgyde og blokere vejen for ham mens man vælger ham.

## 'Sudden death' lever!

Hvad er det første man gør når man møder et andet væsen i et rollespil? Man nakker ham selvfølgelig! Jeg snakkede dog først med manden. Det eneste jeg kunne få ud af ham var, at han var under beskyttelse af politiet, og at han absolut ikke kunne lide mig. 'Du er fuld af lort', sagde jeg opgivende, og bankede ham ned uden videre omtanke. Det næste der skete var at der stod tre betjente foran mig og jeg var død. Alle lovlydige borgere er nemlig i forbindelse med politiets sikkerhedsnet. Du kan altså ikke øve overgreb mod 99% af væsenerne i spillet, så når man endelig finder en lovløs (som man i virkeligheden skal hjælpe) er man så trængende efter at dræbe, at man uden videre moser ham. Dette gør dog ikke den store forskel, det bliver du nemlig også belønnet for.

Ikke nok med at grafikken er grim og at der ingen lyd er, spillet virker direkte sjusket. Især i programmeringen ser det ud som om man gennemgående er sprunget over hvor gærdet var lavest. Det er f.eks. ret bittert at dræbe en lovløs fordi han har et fedt våben, blot for at se ham (og hans fede våben) forsvinde i den blå luft når han er død. Man kan ikke forvente at CD32 bliver udnyttet fuldt ud endnu, men det er utilgiveligt at udgive et spil uden lyd på CD. ❑

*Mark Sederqvist*

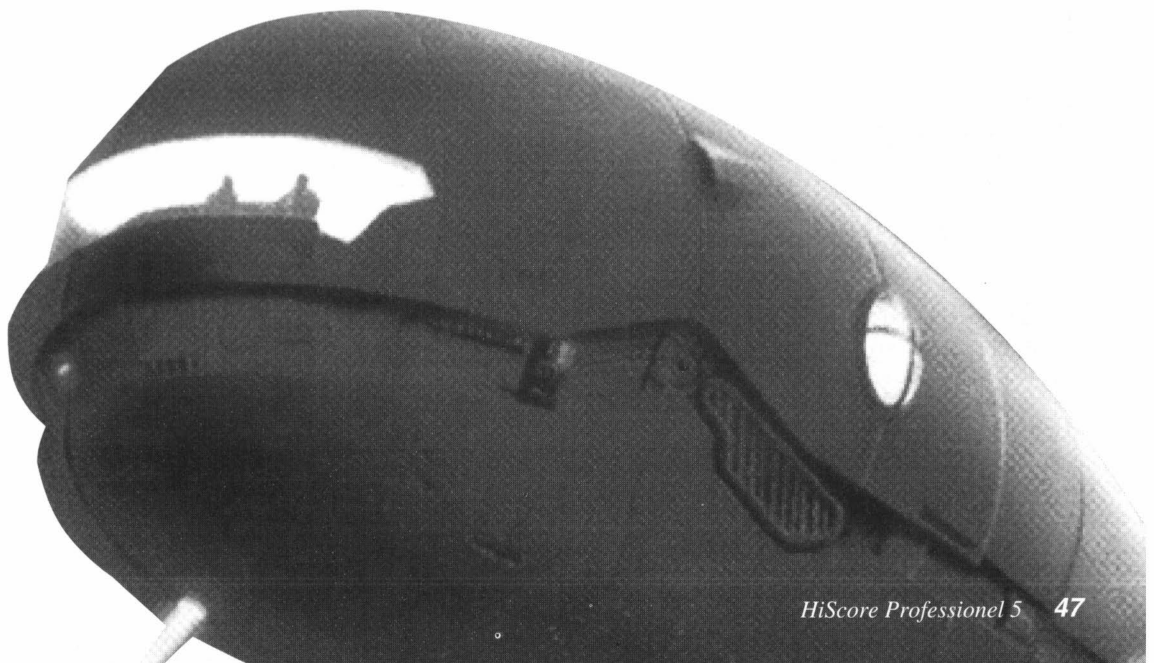



| | |
|---|---|
| Grafik: | 63% |
| Lyd: | 31% |
| Powerplay: | 69% |
| Hiscore: | 61% |

Udgivet af: Flair
Pris: 349,-
Udlånt af: Betafon, Tlf.: 3131 0273

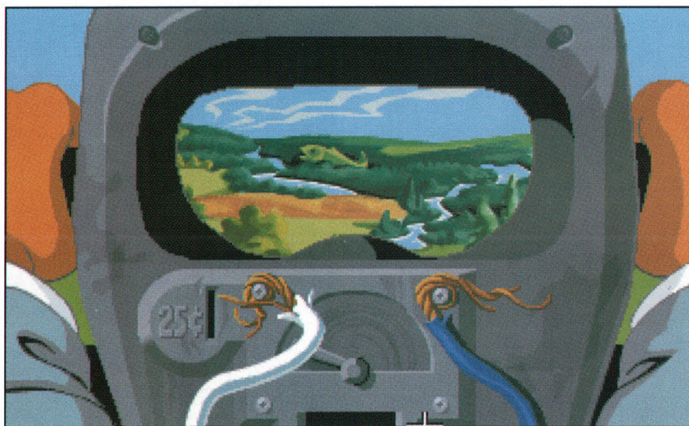
**Update**
Whale's Voyage skulle også være ude i en PC-version, mens en floppy-version til Amiga ikke synes nært forestående.

**CD32 HISCORE: 61%**



# Sam & Max Hit the Road

**En Bigfoot, en giraf-pige, en politihund og en kanin - det er hovedpersonerne i det seneste udspil fra det amerikanske softwarehus LucasArts.**



**Fra udsigtspunktet kan man se vidt omkring, som her 'The World of Fish'.**

Da Bruno the Bigfoot på mystisk vis forsvinder sammen med sin veninde Trixie, the Giraffe Necked Girl, er det op til Sam & Max, der tilsammen udgør the Freelance Police, at finde dem igen. Den vanskelige eftersøgning fører Sam & Max gennem en lang række af Nordamerikas mere eller mindre aparte turistattraktioner såsom Verdens Største Garnnøgle, det berømte og højt estimerede Grøntsagsmuseum, og Mount Rushmores forhistoriske Bungee Jump og Tjære Rutsjebane, for slet ikke at nævne stedet, hvor det hele starter, nemlig the Kushman Bros. Cirkus.

## Animationer i særklasse

Med andre ord er der tale om et temmelig uortodokst miljø, der nærmer sig det tegneserieagtige, men dette er nu knap så underligt, i betragtning af at Sam er en stor glad, logrende hundebasse og Max en lille, rapkæftet kanin! Karaktererne, eller måske nærmere karikaturerne, Sam og Max er da også oprindeligt figurer i en tegneserie, og hvis historien bærer præg heraf, er det ikke noget at regne for grafikken.

Animationerne er helt i top, nærmest som ren tegnefilm, og musikken (kun at kalde det 'lyden' vil være upassende) er suveræn - afvekslende og inciterende. Mange vil derfor sikkert mene at *LucasArts har gjort det igen*, men fremragende teknik er kun én af ingredienserne i et godt spil. Gameplay, interface, handling og idé er nogle af de øvrige. LucasArts' varemærke har i årevis været humoren, i særdeleshed den humor, der ligger gemt i en godt sammenskruet dialog. Med Sam & Max ser det dog ud til, at det skal være den audio-visuelle præsentation, der står som det bærende element.

## Vi ka' li' - anarki!

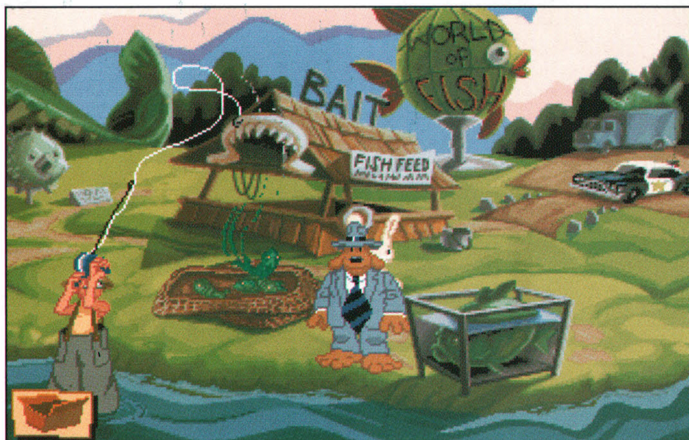
Dermed ikke sagt, at dialogen ikke har sine humoristiske øjeblikke, men den er knap så underholdende som normalt i spil fra LucasArts. Stilen er nærmest en smule anarkistisk, og under alle omstændigheder temmelig absurd - særlig når Sam og Max snakker sammen. Handlingen synes tilsvarende at forveksle absurditet med humor, og umiddelbart virker Sam & Max slet ikke nær så tiltrækkende som LucasArts' tidligere kreationer - senest Day of the Tentacle.

En ganske festlig ting er dog de små 'ekstra-spil', der er indlagt undervejs: Hiway Surfin', Wak-A-Rat, Gator Golf m.fl. Nogle af disse har betydning for selve spillet, mens andre er fuldstændig værdiløse, men alt i alt er det en god idé. Sidder man uhjælpelig fast i det primære spil, kan man jo altid få lidt adspredelse med en gang Hiway Surfin'.

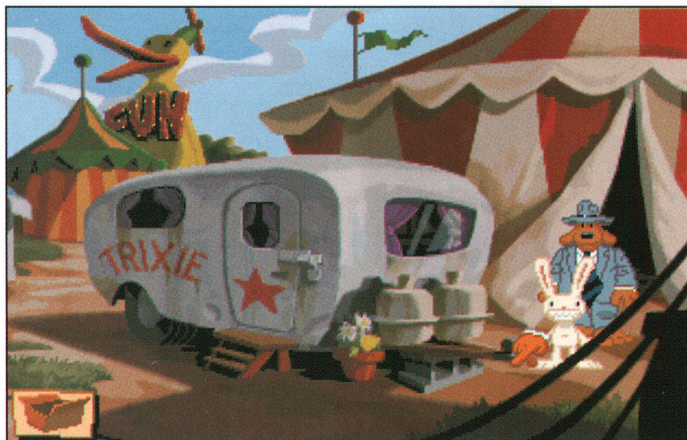
Ét af de allervigtigste elementer i et godt adventurespil er spillets interface, og her har LucasArts' altid været ganske fortrinligt. Man spørger derfor sig selv, hvorfor det er blevet ændret i forbindelse med lanceringen af Sam & Max! Det traditionelle interface er blevet udskiftet med en blanding af point-'n'-click og det system man fortrinsvis finder i Sierra-spillene. Det tager noget tid at vende sig til denne nye form, men den fungerer i store træk udmærket. Værst er det dog, at også dialog/samtale systemet er blevet ændret. I tidligere spil (Monkey Island, Indiana Jones, Maniac Mansion etc.) fandt man et helt 'net' af sætninger, hvormed man kunne dirigere samtalen i en bestemt retning. Dette er nu fuldstændig lavet om!

## Ikon-syndrom - det nye interface!

I Sam & Max bliver man i.f.m. dialog præsenteret for fire forskellige ikoner, med hver deres funktion. Med den første kan man stille spørgsmål, med den anden kan man fremsætte udtalelser, der vedrører handlingen, med den tredie kan man komme med mere eller mindre underlige kommentarer, og med den fjerde, og sidste, kan man afslutte samtalen. Af og til dukker der én eller flere ekstra




**Sam & Max møder en stribe forskellige mennesker, som her den lokale fisker.**




**Trixie's trailer...., den er låst! Hvad gør en hund og en kanin så?**



Grafikken er holdt i tegneseriestil, som er helt i topklasse.

ikoner op. Eksempelvis kan man i nogle situationer udspørge folk om Bruno og Trixie eller andet, der vedrører handlingen. Systemet medfører desværre, at Sam & Max bliver langt mere lineært, til trods for et åbenlyst forsøg på det modsatte.

Sam & Max Hit the Road er dog et udmærket adventurespil, der også handlingsmæssigt ligger klart over gennemsnittet, blot hører det efter min mening ikke til blandt sværvægterne. Vi har set bedre - også fra LucasArts. Flot grafik og lyd er bestemt ikke at foragte, men et spil som Sam & Max, der i så høj grad er baseret på tegningernes underholdningsværdi i sig selv, vil næppe tiltale de af os, der er 'vokset op' med text-adventures, så tag en 'kigger' før du bestemmer dig. ❑

*Robert Vanglo*



Dialogen virker til tider temmelig anarkistisk.




| | |
|---|---|
| Grafik: | 94% |
| Lyd: | 91% |
| Powerplay: | 71% |
| HiScore: | 76% |
| RAM: | 2 MB |
| Harddisk: | 16 MB |
| Grafikkort: | VGA |
| Lydkort: | AdLib/Soundbl./Pro Audio/ Roland m.fl. |
| Hastighed: | 286+++ |
| Udgiver: | LucasArts |
| Pris: | 395,- |
| Udlånt af: | RAM-Soft, Tlf. 3312 2440 |

**Amiga**
Der er næppe chance for, at spillet udkommer til Amiga.

**PC HISCORE: 76%**

# F1



**Siger Prost, Brundle og Schumacher dig noget? Og har du altid haft en drøm om at vise dem baghjulet på de famøse Formel-1 baner? Så har du chancen i Domarks 'officielt' anerkendte Formula One World Championship.**

Selvom det er anerkendt fra højeste myndighed indenfor Formel-1 verdenen, så kan du godt glemme Claus Borre - han vil ikke være at finde som kommentator i spillet... desværre (eller heldigvis!!). Men som bekendt så er Formel-1 jo også forbeholdt rigtige mænd, og tilhører du denne gruppe SKAL du læse videre!

Før du sætter dig til rette foran rattet, kan du vælge at se en lille demo over de 12 forskellige og autentiske Grand Prix-baner. På denne måde kan du lære de lumske og til tider halsbrækkende sving at kende. Derefter kan du bruge Trainings-optionen, hvor du kan... ja, ganske rigtigt, TRÆNE!

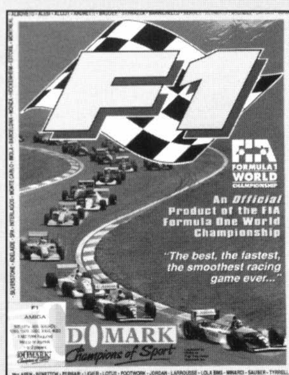
Når du så har lært banerne ud og ind er det på tide at teste dine køreegenskaber, så det gør du ved at vælge Arcade- optionen. Efter nogle timers kørsel inviterer du en kammerat hjem for at prøve dit nye spil, og du kan eventuelt lokke ham/hende med at du har Prost, Hill og de andre mega Formel- 1 stjerner hjemme på DIN skærm.

Nu vælger du så Championship-optionen, hvor du og din kammerat skal køre mod stjernerne. Hvad er så pointen med dette? Den er selvfølgelig, at du nu ikke alene kan slå de store navne, men også få ram på din kammerat!! Det er nemlig det gode ved dette Formel-1 spil, at man kan spille to! Skærmen deler sig i to og vupti; nu kan to spillere deltage i konkurrencen om at stå øverst på sejrsskamlen i verdens mest prestige-fyldte racerløb!

Det hele foregår i 3D, og vektorgrafikken er flot og hurtig. De mange bakker og sving er godt lavet! Lyden kan der heller ikke siges meget om (hvor mange måder kan en Formel-1 bil lyde på?). Følelsen af fart og spænding er i top, men skulle jeg sætte en finger på spillet så skulle det være den manglende realisme. Feks. sker der ikke noget videre når man kører op i en anden bil - dækkene bliver slidt, men man skrider ikke ud o.s.v.

Men hvad gør det, når selve 'gameplayet' er i top - mange Formel-1 spil på markedet prøver at være så realistiske som muligt, at de kvæler spillet. Det gør F1 ikke, så køb det, hvis du kan lide fart og spænding. ❑

*Søren Madsen*




| | |
|---|---|
| Grafik: | 83% |
| Lyd: | 80% |
| Powerplay: | 85% |
| HiScore: | 85% |
| RAM: | 1MB |
| Harddisk: | Nej |
| A-1200: | Ja |
| Udgiver: | Domark |
| Pris: | Ca. 300,- |
| Udlånt af: | Domark |

**PC**
F1 skulle dukke op til PC meget snart.

**AMIGA HISCORE: 85%**

Stedet med de rappe svar

# ZAP KASSEN

**Velkommen kære læsere, glædelig jul, hvis dette mareridt da ikke er forbi for dig når du læser dette! Forbered dig på, i de næste 4 minutter at være fuldstændig under min kontrol, mens du bliver glædet, chokeret, forarget og interesseret. Jeg har fået rigtig meget post, og har måttet sortere mange ellers gode indlæg fra. Men bliv endelig ved med at skrive! Læsernes egen post ligger hermed for dine famlende hænder, og jeg skal da heller ikke spilde min og din tid på dette tåbelige forord, der er skrevet i sidste øjeblik. Her kommer ihvertfald adressen du skal skrive til!**

**HiScore Professionel**
**Hillerødgade 81-83**
**2200 København N**
**... Og mærk kuverten (surprise) "Zap-kassen"!**
**Zap**

## Vi er computer-ejere...

I disse tider ryster mange Amiga-ejere i bukserne af skræk for at deres elskede computer skal uddø på PC'ens bekostning. 'Deja Vu', siger mange med tankerne henledt på C64's traumatiske død for et par år siden. 'Pjat!', siger undertegnede.
For vi må prøve at forstå, at situationen idag er en ganske anden end den der forekom i slutningen af firserne, hvor vores 'udødelige' brødkasse stillede træskoene. Situationen dengang var, at C64 havde eksisteret siden starten af firserne og altså var godt på vej til sin otteårs fødselsdag. I mellemtiden var der dukket andre og langt mere moderne computersystemer op, og en vis maskine kaldet Amiga. C64 døde fordi den var forældet, og fordi Commodore skabte Amiga i stedet for en ny C-model. For selvfølgelig var Amigaen bedre end C64 på alle punkter, men vi kan være evigt forvisset om at var Amigaen ikke kommet på markedet, så skulle der nok have været en anden computerserie der havde taget føringen, f.eks. PC, MacIntosh, eller måske endda Atari.
Idag er Amigaens flagskib, model 500, lige så gammel som C64 da den faldt på computermarkedets nådesløse slagmark. A500 er ved at være forældet, men til forskel fra C64 er A500 et system, der er blevet bygget videre på. Siden 1990 har vi fået A3000, A500+, A600, A4000, A1200 og i særdeleshed CD32, og det er derfor forkert at påstå at Amigaen er ved at være død eller forældet. Havde A500 været den eneste Amiga på markedet idag, jo så havde Amigaen nok været død, men A500 kan faktisk køre det meste af dagens software. Og med så kompetente multimediemaskiner som A1200, A4000 og CD32, ja så er Amigaen vist mere spillevende end nogensinde, og jeg er ikke i tvivl om at den vil leve godt og længe - side om side med PC'en.
Derfor er det vel efterhånden på tide at vi læsere af HSP ikke længere kategorisk betragter os som enten PC- eller Amigaejere, men derimod som *computer*-ejere!
*Anonym*

Tak til indsenderen for et velskrevet brev med mange gode pointer, og jeg kan erklære mig enig i de fleste. Dog mener jeg at det er irrelevant at nævne CD32 i sammenhæng med maskiner der er i familie med A500, da CD32, selvom den hedder *Amiga* CD32, jo ikke er kompatibel med de andre. Men bortset fra det er også jeg overbevist om, at Amiga vil være med os et pænt stykke ind i fremtiden. Den har været der så længe, at der efterhånden er opbygget en ret stor base af hardcore-brugere. Så selvom Amigaens spilscene skulle gå hen og dø, er Amigaen, med de eksisterende udvidelsesmuligheder, allerede så kompetent, at de tekniske muligheder man har med Amiga, ikke med det samme bliver forældet. Desuden kunne man håbe, at den seriøse brugerskare køber originalt, så det fortsat er attraktivt at udgive seriøs software til Amiga.
*Zap*

## Overvægtig italiensk blikkenslager

Til Zap-kassen

Jeg er en lykkelig ejer af en A1200 med 127 MB harddisk og da jeg fornyligt købte november-nummeret af HS-Pro blev det bare til knæhøj mundsavl. Fede artikler og gode spilanmeldelser. Jeres blad er langt bedre end PVC, men det er efter min mening for småt. Jeg har nogle forslag og spørgsmål:
1. Kunne I ikke bringe nogle flere hardware-tests (til Amiga)? 2. I et tysk blad så jeg fornylig en artikel om hvordan man lavede diverse PC-hardware om, så det kunne bruges til Amiga, da PC-hardware som bekendt er en hel del billigere end tilsvarende udstyr til Amiga. Kunne I ikke bringe noget lignende?
3. Hvad **nden er meningen med at lægge Amiga Amok ovre i provinsen, kunne I ikke arrangere en anden messe i Storkøbenhavn i den nærmeste fremtid (PLEEAASE)?
I øvrigt er jeg også godt træt af alle de software-firmaer, der tror at en Amiga-ejer er en 11-årig unge med 512kb ram, et slidt Apache-joystick, og en Commodore-mus, der for lang tid siden har klikket sin sidste ikon. Vi er faktisk temmelig mange med harddisk, accelerator-kort, og AGA grafik (der er mindst lige så god som både VGA og SVGA), men de store firmaer tror altså stadig, at ethvert spil, der kræver mere end 1 mb ram og 5 mb fri plads på harddisken, er for komplicerede for os Amiga-ejere.
Jeg vil også gerne kritisere Commodore. De har et udmærket produkt på hånden (A1200 og CD32), men de forstår ikke at sælge det. De forstår ikke at overbevise folk om at A1200 er en ligeså god (og en hel del billigere) familie-computer som alt det IBM & co. kan tilbyde, og de mere spillegale ved ikke, at CD32 kan sparke både en vis overvægtig italiensk blikkenslager og et vist pindsvin (eller er det en kat?) hele vejen tilbage til Japan. Hvordan kan det være, at man aldrig ser Amigareklamer i TV, i tog, på busser eller i de store dagblade? OK, Commodore reklamerer godt nok i diverse computerblade, men da 98-99% af dem der læser computerblade allerede har computer, virker det som en dårlig ide. Nu hvor Commodore er gået 100% over til Amiga, burde de sætte en ordentlig markedsføringskampagne i gang. De tider hvor produktet solgte sig selv er desværre forbi.
*Victor Szulc, Albertslund*

Tak for roserne! Jeg går uden videre til svarene på dine spørgsmål:
1. Vi vil løbende komme med hardware-tests, men det har ikke højeste prioritet når vort indhold planlægges, da bladets primære formål er underholdning - også m.h.t. det seriøse stof.
2. Vi har ikke i øjeblikket planer om en sådan artikel.
3. Det er ikke udelukket, at vi også går Amok i det storkøbenhavnske, i første omgang rammer vi dog jyderne, bl.a. fordi vi her har haft mulighed for at slå Amiga Amok sammen med The Party 93.
Derudover vil jeg give dig ret i, at der klart er basis for større spil og programmer til Amigaen end dem der kommer i øjeblikket. Din kritik af Commodore står for sig selv, som den har gjort i de sidste 10-11 breve, der har behandlet emnet.
*Zap*

## Mere PC-stof ønskes!

Hi Zap!

Allerførst vil jeg gerne rose jer for et rimeligt godt blad. Grunden til min beherskede lovprisning af et blad, der har potentialet er, at jeg finder, at der er visse mangler i det. jeg er den lykkelige ejer af en udmærket PC'er, nærmere betegnet en IBM PS/1. Jeg synes det er en god ide at lægge PC- og Amiga-anmeldelser i samme blad, men det er efter min mening svært at se, at der også bliver fokuseret på PC'ere(!). Personligt - og det er jeg sikker på at mange andre PC-ejere er enige med mig i - mener jeg at der mangler omtale af PC hard- og software. Desuden kunne der godt være nogle flere tilbud fra firmaer, der handler med PD/SW til PC'ere. Når I nu slår jer på at bladet tilgodeser både Amiga og *PC*, undrer det mig at det eneste PC der er i bladet er spil. Hvad med nogle anmeldelser af nye/billige harddiske, RAM, nye PC'ere samt styresystemer (OS/2 f.eks.)?

For Amiga-ejere er 36 kr. da en rimelig pris at betale for et blad, så velforsynet med tips og omtale af Amiga hard-/software, mens det for PC-ejere kan virke 'lidt' dyrt at punge dette beløb ud, for at læse 7-8 anmeldelser af PC-spil (som I alligevel, for størstedelens vedkommende giver dumpekarakterer). Jeg er sikker på, at var der mere omtale af PC i bladet ville flere PC-ejere købe det. Der ville så også blive råd til måske lidt flere sider, for ikke at slække på den udmærkede Amiga-sektion.

Vedr. sidste nummers Zap-kasse, synes jeg det ville være en virkelig god ide at gå ind på områder der vedrører optimering af Windows og DOS (autoexec/config.sys filerne).

Nu har I fået nok af risen(e). Det må være tid til roserne: Jeg synes Jeres blad har en udmærket kombination af seriøs og samtidig underholdende journalistik, der gør at man har lyst til at blive ved med at købe Hiscore Pro. Bliv ved med det! I skal heller ikke slippe for ros for historierne om piratkopiering af spil og programmer. Til slut en bøn: Kunne det ikke lade sig gøre eventuelt at gøre opmærksom på nye bøger til PC (Basic Programming, OS/2 osv.)?

*Mads Blenner, København*

HiScore Pro er et nyt blad, og redaktion og skribenter består i høj grad af folk fra det hedengangne Fokus Data, og det ligeså hedengangne HiScore. Fokus Data var jo Amiga-only, og vi har ikke haft erfaring med PC-stof fra før HSP. Derfor har vi ikke haft de mange nødvendige kontakter til f.eks. producenter og forhandlere af PC-hardware, hvorfor det indtil videre overvejende har været spil vi har koncentreret os om til PC.

Nu er vi efterhånden etablerede og som du ser i dette nummer er dine bønner blevet hørt! Fire sider med lydkort til PC, og der kommer mere af denne skuffe i de kommende numre. Jeg kan samtidig med 100% sikkerhed love dig artikler om områderne du nævner, nemlig Windows og DOS. Du kan vente dem i de første par måneder af 1994.

Hvad angår dine kommentarer til anmeldelserne af PC-spil, står jeg temmelig uforstående overfor udtrykket 'dumpekarakterer'! I det seneste nummer anmeldte vi bl.a. Simon the Sorcerer, V for Victory 4 og Silverball, der fik henholdsvis 91%, 75% og 89% i HiScore karakter - vel næppe at betegne som karakterer i den lave ende af skalaen! Med hensyn til antallet af anmeldelser, forsøger vi at fordele nogenlunde ligeligt mellem Amiga og PC spil, men da der udkommer væsentlig flere spil til PC end Amiga, er det faktisk til PC du finder de fleste anmeldelser.

Det er klart at vi vil gøre opmærksom på nye bøger til både PC og Amiga. Sandsynligheden for at vi bringer egentlige anmeldelser er dog ikke særlig stor - du vil snarere finde en omtale under Action News.

*Zap*



## Sådan bliver du tilbeder!

Hej Zap

Jeg gik hen i min kiosk, købte Fokus Data, og fandt til min store overraskelse (og glæde) at mit brev var kommet med. Senere gik jeg igen hen i min kiosk og så på forsiden af HiScore Professionel at FD lukkede. Jeg må indrømme at det smertede mit hjerte at endnu et Amiga(-only) magasin er afgået ved bladdøden, men det er åbenbart ikke muligt at overleve på Amigaen alene. Vi så i sommer at Amiga Warehouse i Århus lukkede, og nu er det altså sket med FD. Da jeg senere opdagede fusionen mellem FD og HiScore i det nye blad HiScore Professionel, og så at Zap-kassen havde en fortsat eksistens, tænkte jeg at jeg ville skrive igen, bare for at vise den stakkels redaktør at også jeg kan holde standarden.

HiScore Professionel tegner til at blive et godt blad med noget for alle. Gode spilanmeldelser, tests af forskelligt hard-/software o.s.v. Fortsæt endelig med det. Over til spørgsmålene:

1. Kommer der en Amiga Amok i den vestlige del af landet?
2. Hvordan får man forbindelse til Internet fra f.eks. Fidonet eller andre lignende net?
3. Kan du fortælle mig hvordan man får fat i GVP uden at skulle anvende det langsomme postvæsen. Har de en Fidonet adresse eller måske endda en Internet adresse?
4. Kunne du beskrive Jeres nye religion (Fokusology) nærmere? Burde den ikke hedde HiScorology? Hvor mange guder er der? Hvad er kultens primære formål? Hvordan er holdningen til Mac'er, Segaer og Nintendoer? Hvordan bliver man tilbeder?

Znip Zap Znude...

*Brian Kofoed, Brabrand*

Hej Brian (igen!)

Det glæder naturligvis mit redaktionelle hjerte, at du kan lide bladet, så lad mig straks bringe svar på dine spørgsmål:

1. Kig på dit Danmarkskort, og sig at Herning ikke er i den vestlige del af landet...
2. Du kan få forbindelse til Internet på flere forskellige måder, men prøv eventuelt at henvende dig til Uni-C, der har telefonnr. 4593 8355.
3. Nej, GVP har p.t. hverken Fido- eller Internet adresse.
4. Vores religion har fulgt vores åndelige leder Thomas Cuno's befaling og skiftet navn til HiScology. Vi håber dermed at ryste rygterne, der har verseret om vores såkaldte 'sekt' af os, og ingen har iøvrigt rigtige beviser på, at vi producerer dele til Uzi'er. Vores formål er at følge vores åndelige leder, og blive lykkelige gennem daglig bøn og hårdt arbejde for organisationen. MacIntosh, Sega og Nintendo er malplacerede misfostre skabt af vildledte får, som i dette øjeblik er under behandling i vores 'næstekærligheds-lejr' i Nordsverige. Du bliver tilbeder ved at aflevere alle de materielle værdier som hæmmer dig til Dansk Medie Hus, hvorefter vi vil vise dig vejen.

*Zap*





## Mere PD til PC

Hej Zap!
Jeg er meget tilfreds med HSP, men en ting jeg ikke synes var så smart var at kvitte hitparaden. Efter min mening er sådan en et 'must' for et computerblad. Den fylder så lidt, den betyder så meget. Prøv at se på de udenlandske blade og Nintendomagasinet, hvor mange charts de har. Her er en stribe ideer til HSP, som kan medvirke til at gøre det til det gode alternativ som i drømmer om:
1. Da PD/SW-spil og -programmer domineres af PC'en, synes jeg at PD-Online sektionen mangler anmeldelser til PC, især spilanmeldelser. Idag findes der mange gode og populære spil. Til PC er der f.eks. de meget populære Apogee og Epic spil, som Wolfenstein 3D, Commander Keen-serien, Zone 66 m.m.
2. Hvad med at give spillene,der f.eks. har fået over 80% og 90% en status som henholdsvis 'kvalitetsspil' eller 'klassiker' og spil, der får under 30% en status som f.eks. 'flop'?
3. I hvert nummer af HSP kunne der laves en side med profil af annoncører, spiludlånere eller spiludviklere, så man kan få et større indblik i hvilke firmaer, der huserer på computermarkedet.
P.S. Det er skønt med konkurrencer som Alien Breed-konkurrencen. Det er med til at aktivere os læsere, og vi får derfor et større udbytte af bladet. For Jeres egen skyld synes jeg ikke I skal betale portoen. Alle vil derfor sende kuponen ind og I får en urimelig høj udgift. Vi læsere vil lægge mere vægt på at få flere farvesider, som vi i reglen forventer når vi køber et blad til 36 kr.
*Martin Broberg Jensen, Vadum*



Hitparaden har været et stridens æble i en periode, og er endeligt blevet droppet, da den, i en tid med omlægning og omstrukturering, betyder en masse adminstrativt arbejde, der ikke har været overskud til. Men vi går i øjeblikket og overvejer et alternativ, watch this space!
1. Som du vil se i de seneste numre af HSP, er vi allerede begyndt at anmelde PC-stof i PD-Online og det vil vi fortsætte med i fremtiden.
2. Vi har længe diskuteret ideen om diverse priser til særlige spil, men er endnu ikke kommet frem til en afgørelse. Men der arbejdes på det, og i sidste ende kan læserne muligvis komme med på råd!
3. Egentlige firmaprofiler af eksempelvis annoncører og forhandlere er vi ikke så meget for. De vil ofte betyde gratis reklame for nogle fremfor andre, og risikoen for at objektiviteten går fløjten er stor. Dog vil beskrivelser af f.eks. spiludvikleres arbejde, være at finde i fremtidige blade, som omtalen af Kirk Moreno i nummer 3. ligesom nye initiativer og produkter naturligvis er selskrevne til at opnå spalteplads i bladet.
*Zap*

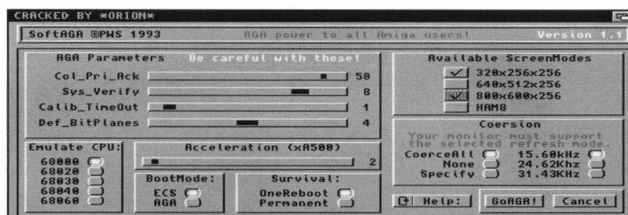


## AGA-chip på disk

Til Hiscore
Jeg fremsender denne diskette med programmet AGASOFT, som jeg har downloadet fra et BBS her i landet. Programmet lover at kunne få en ECS-chip til at vise 256 farver. Det er jo dejligt, når jeg 'kun' har en maskine med 16 farver. Jeg har prøvet på mange forskellige måder, men jeg kan ikke få det til at virke. Og nu er spørgsmålet: Kender I dette program, har I fået det til at virke, eller er det bare nogle englændere der tager fed gas på alle. Jeg skal lige nævne, at jeg har en A2000 med GVP Force 030 + co-processor, med 5MB, en printer, og et internt modem. Jeg skriver dette, hvis I skulle have lyst til at skrive tilbage, med Jeres fortolkning af hvordan jeg skal konfigurere min maskine. Ellers mange tak for Jeres blad. Jeg kunne godt ønske mig noget mere 3D i Jeres blad, og det må gerne være på PC, f.eks. hvad der findes af 3D-programmer til PC'en.
*Jens Otto Frederiksen, Odense NV*



Programmet, der iøvrigt egentlig hedder SoftAGA, har floreret på mange BBS'er rundt omkring de sidste måneder, og mange er hoppet på den - SoftAGA er en fake. Programmet er da også ganske seriøst anlagt med fuld dokumentation i AmigaGuide-format og en masse 'tech-talk' foruden et pænt bruger-interface. Tech-talk'en, virker altid som en god sløring, og narrer de fleste! Ser man godt efter i dokumentationen kan man dog finde små 'morsomheder' rundt omkring. Blandt andet omtales en bestemt (fiktiv) system-vektor kaldet 'Col_Pri_Ack', og instruktionerne hertil er helt hen i skoven. Det kan ikke lade sig gøre at emulere skærmopløsninger og flere bitplaner end hardwaren faktisk tillader. På et tidspunkt var man på AmigaNet urolige for at SoftAGA var en virus, men det er heldigvis ikke tilfældet. Hvad angår 3D programmer, er dit ønske givet videre til chefredaktøren. Bortset fra AutoCad findes der ikke ret mange seriøse alternativer til 3D programmer på PC, i forhold til hvad f.eks Amiga kan tilbyde.
*Zap!*



**SoftAGA: Ja, det er utroligt hvad programmørerne kan idag! Nu kan de også emulere alle Motorola 680x0 processorer, eksisterende såvel som ikke eksisterende ... eller?!**

## Post Scriptum

Hurra, som en julegave til mig har der denne gang været overskud til at få Post Scriptum med, læsernes egen spalte, hvor man fatter sig i korthed! Så sæt lige julegløggen, småkagerne og 'White Christmas' på stand-by og dyrk disse breve, der trodsede frostvejret, postvæsenet, redaktionshunden Cooper og frasorteringen!

Wendry Dreier, CDTV-ejer udstationeret på Østerbro spørger om han kan sætte en Kickstart 2.0 i sin CDTV, med omskifter til KS 1.3...
*- Nej, der findes ingen kickstart-omskiftere til CDTV. Du kan godt sætte en KS 2.0 ROM i din CDTV, men så virker CD-drevet ikke!*
*Zap*

En gæv Frederiksbergborger, Søren Schilthauer, vil gerne vide hvor vi får de spil vi sender ud som præmier fra, og ønsker ydermere at pointere at det er 'noget slemt lort'...
*- Distributører, softwarehuse og forhandlere er hovedleverandører af spillene vi giver i præmier, så ring til dem og brok dig!*
*Zap*

Martin Svendsen, århusianer med hang til at pakke sine breve ind i tape, spørger til spillet 'Monkey Island 2': "Jeg er gået fast på øen 'Phatthy Island'. Jeg kommer i fængsel, og når jeg så er brudt ud mangler jeg kortet til at sejle videre. Hvordan #&!@& *(Jeg vil ikke høre den slags smuds her!, Zap)* får jeg fat i de ting igen?" Martin vil desuden høre om der findes en Civilization 2...
*- Monkey Island 2 har efterhånden et par år på bagen, så ingen af de sædvanligvis velkvalificerede hoveder på redaktionen kunne huske løsningen på problemet. Problemet er sendt videre til Thomas Henriksens afløser, der lover at en løsning snart vil være på vej. Der findes ingen Civilization 2, men ude i byen svirrer det med rygter, der går ud på at et sådant produkt skulle komme! Dog er intet på nuværende tidspunkt klart.*
*Zap*

Hans navn er Nørredal, Peter Nørredal, og han har lige købt en A1200 som en addition til sin PC. Det der trak var Amigaens evner ud i det musikalske, som han prøver at udnytte med sequencer-programmet Bars&Pipes Pro v2.0. Og det han vil ha' fra os, er en anmeldelse af dette program...
*- Der er ikke umiddelbart planer om en anmeldelse af Bars&Pipes 2.0, men hvis der dukker en helt ny version op så....*
Zap

Jens Christensens brev har fundet vej til os fra Brønshøj, og det spørger os pænt om der findes nogen PD fonte som virker i WordWorth...
*- Desværre, jeg har ikke umiddelbart kunne finde nogen, som kendte til PD-fonte til WordsWorth!*
*Zap*

# Disposable Hero

**Endnu en dag, endnu et shoot'em-up ser dagens lys. Det er Gremlin der har været på spil, og de lover os naturligvis grænseløs action af solid kaliber. Jeg har kigget på det, og er endnu en gang blevet forbløffet over hvor godt Amigaen NU kan udnyttes!**



Grafikken i Disposable Hero er helt i særklasse.

*Disposable hero* kan vist bedst oversættes som 'en helt der kan undværes'. Det er i hvert fald hvad det betyder i dette tilfælde. De rå typer, der sættes ind hvor det går værst til, og gør hvad der skal gøres, uden tanke for eget liv og legeme. Men lad mig slå fast med det samme, at dette spil IKKE giver dig stof til eksistentiel eftertanke. Skyd først og spørg overhovedet ikke, er hovedtemaet i al sin enkelhed, og det er vi mange, der befinder os ganske godt med! Der er altså hermed banet vej for en kodyl gang joystick-vrideri med action i hovedsædet...

## På'en igen

Som sædvanlig har en eller anden mega-badguy igen været slem. Du tilhører *task force D-HERO*, som skal ud og sætte skurken på plads. Gameplayet forklaret i simple træk, går ud på at man styrer sit rumskib henad en vandret scrollende bane. Selvfølgelig er disse baner spækket med fjender, der absolut ikke er indstillet på at sætte sig ned og snakke om tingene. Altså må man ordne sit mellemværende med dem på den hårde måde, og simpelthen møffe sig vej igennem med laserdrengene, og samtidig passe på ikke at kollidere med meterlange drypsten, nedfaldende pigge, og stort maskineri af den slemme slags.

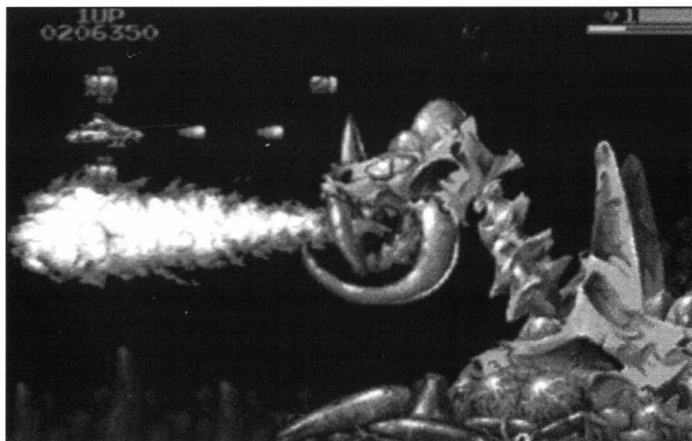
De våben man fra starten er udstyret med er da gode nok, men rigtig sjovt bliver det først når man begynder at udvide arsenalet. Forskellige steder på banen ligger der nemlig diverse *blueprints*, konstruktionstegninger til nye våben, nye motorer, sågar nye rumskibe. Du får dog ikke våbenet så snart du har samlet blueprintet til det op, først skal det nemlig konstrueres. Rundt omkring på banen er der placeret nogle kapsler som du kan flyve ind i. Det åbner en ny skærm, hvor du kan se alle de blueprints du i forvejen har, og dem der er under udvikling. Når våbenet/ motoren/ fartøjet er færdigudviklet, er det også her det vælges.

## Project-X go home!

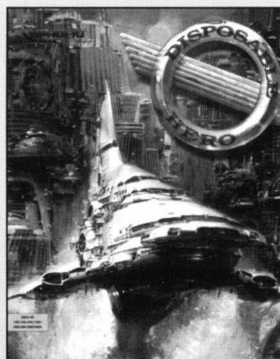
Ovenstående beskrivelse af spillet røber ikke noget, der retfærdiggør de høje karakterer jeg har givet spillet. Men tro mig når jeg fortæller dig at Disposable Hero ikke er et almindeligt shoot'em-up. 'Sejt' er blot et fattigt ord, når man taler om et spil af denne klasse. Både grafikken og animationen er fuldstændig overlegen, og lyden er i særklasse den bedste jeg endnu har hørt i et shoot'em-up. Alle baggrundene er detaljerede og flotte, ligeså de forskellige aliens. Min yndlings-alien (indtil videre) er et stort robotmonster, der fylder mere end halvdelen af skærmen. Den står i vand til anklerne (med spejlbillede naturligvis), og skyder skiftevis med en STOR maskinkanon (man ser patronhylstrene flyve ud og plaske ned i vandet) og missiler, der langsomt glider ud af holderen under robottens maskinkanon, tager fart, og til sidst forsvinder ud af skærmen (eller rammer dig) så hurtigt at man næsten ikke ser det. WOW!

Efter min mening er Disposable Hero det ultimative shoot'em-up, og uden konkurrenter, der når det til sokkeholderne, er det klart suverænt i sin genre. Der er en atmosfære ved det som er svær at beskrive, og som giver én lyst til bare at blive ved og ved at spille. Og når lyden er så genial som den er kan det næsten ikke blive bedre. Disposable Hero slår samtlige shoot'em-ups jeg har set på Amigaen og en stor del af arcade-maskinerne. Fans af genren bør overhovedet ikke betænke sig på at købe dette spil, og jeg tør næsten garantere at alle andre også vil elske det! Man kan roligt sige at dette spil er STÆRKT VANEDANNENDE. ❑

*Mark Sederqvist*



Disposable Hero forstår at tage kampen op mod Project-X.




| | |
|---|---|
| Grafik: | 93% |
| Lyd: | 91% |
| Powerplay: | 92% |
| Hiscore: | 94% |
| RAM: | 1 MB |
| Harddisk: | Nej |
| A1200: | Ja |
| Udgivet af: | Gremlin |
| Pris: | ca. kr. 300,- |
| Udlånt af: | Gremlin |

**PC**
Vi har intet set til en PC-version endnu, men man har da lov at håbe.

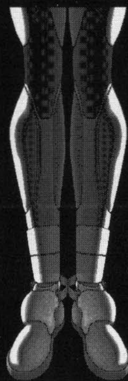
**AMIGA HISCORE: 94%**

# Metal & Lace

## The Battle of the Robo Babes



En større Robobabe finder du ikke andre steder i spillet, end i introen. Man kan med rette hævde, at hun er godt skruet sammen.



***Japanerne har aldrig brilleret ved deres kreativitet. På et område har de dog skabt deres egen stil, nemlig indenfor tegneserier. Her findes dejlige piger med kæmpe dådyr-øjne fra Japan, og i denne stil er også Robo Babes fra MegaTech.***

Spillet er af karate-genren. På en smuk paradis-ø kæmper man mod en samling smukke kvinder, som mestre deres robot-rustninger til fulde. Kun ved at besejre dem i tvekamp kan man hævde sig overfor Robo Babes'ene, og så snart dette lykkes, falder de for vores helts uimodståelige charme, og kan lokkes med på en fræk aftale, hvor de folder mere eller mindre af deres ynder ud.

Spillet kombinerer således en form for strip-poker med ren arkade action. Denne kombination kan nemt virke uheldigt. Her slår man, i princippet, løs på sagesløse kvinder. Hvem sagde S/M? Måske har disse moralske skrupler gjort, at spillet sælges i 2 versioner. En til unge over 13, og en til voksne over 18. Forskellen er så, om tegneseriepigerne har BH på eller ej! Resten er nøjagtigt det samme. Denne løsning er da utrolig dobbelt-moralsk. Hvorfor ikke lave et entydigt karate-spil, som er godt, i stedet for at sælge Metal & Lace på sex-appeal?

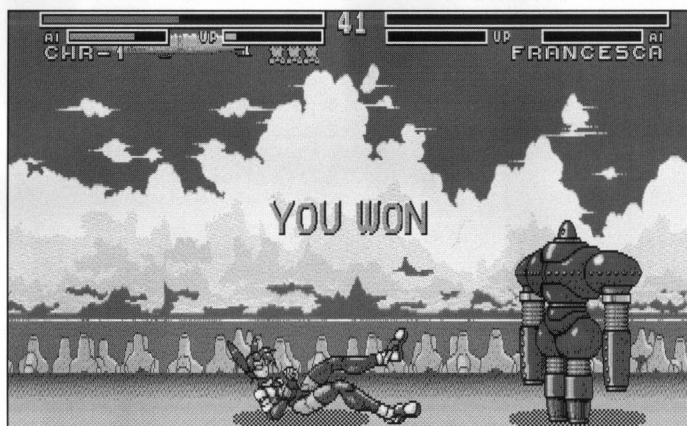
For grundkernen i spillet - kampene - er dårligt lavet. Her er grafikken ikke særlig god, specielt baggrunden ser kedelig ud. Desuden er modstanderne på de højere niveauer uretfærdigt hurtige, og den eneste løsning er så at købe en slags auto-pilot til sin robot-rustning. Men så går ideen med spillet også fløjten, for piloten styrer kampen, og man har kun et meget simpelt 'manager-spil' tilbage. Endnu et væsentligt kritikpunkt er, at afgørelsen, om et slag går ind eller ej virker helt tilfældigt.

Spillet vinder lidt igen på pigerne. De er tegnet med en kælen for detaljerne, og har den specielle atmosfære, som kendetegner den japanske tegneseriestil. Men man skal virkelig kæmpe længe, og være heldig før man bliver 'belønnet' med et uskyldigt billede. Grafikken har således både plusser og minusser, så den samlede karakter ender med 71% for grafikken.

Spillet fylder en hel del på harddisken. Ikke mindre end 15 MegaByte skal der til. Størstedelen af pladsen optages af samplet tale, som bruges i mellemsekvenserne. Talen er dog ikke specielt god, og virker ligegyldig 90% af tiden. Hvorfor skal man have et kodeord for at gå ind i en butik? Musikken er ikke overvældende, men heller ikke kedelig. Man skal ikke sample talen bare for at være smart, men derimod bruge det til noget konstruktivt. Derfor kan der ikke blive mere end 59% for lydsiden.

Da spilbarheden er lav, og spillet *Body Blows* til PC'eren er bedre på alle fronter, falder Metal & Lace igennem i kategorien PowerPlay. Her hjælper ingen nok så søgt kombination mellem strip-poker og karatespil. Desværre: 49% Samlet bliver karakteren nødt til at lægge sig op ad PowerPlay'et. Hverken grafikken eller lyden kan berettige eksistensen af dette spil på min computer i længere tid. Så derfor bliver resultatet 55%. ❑

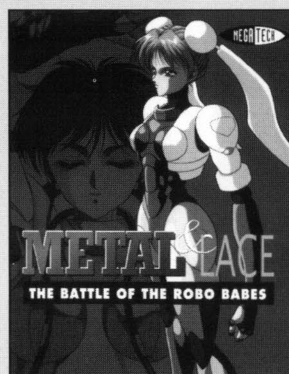
*Christian Koerner*




**På trods af den meget velformede grafik, når spillet ikke op på en særlig imponerende HiScore.**



**Når du vinder et slag bliver du selvfølgelig belønnet med bl.a. billedet af denne 'babe'.**




| | |
|---|---|
| Grafik: | 71% |
| Lyd: | 59% |
| PowerPlay: | 49% |
| HiScore: | 55% |
| RAM: | 640 KB |
| Harddisk: | 15 MB |
| Grafikkort: | VGA |
| Lydkort: | AdLib/Soundbl./Pro Audio Spectrum/AdLib Gold |
| Udgiver: | MegaTech |
| Pris: | kr. 449,- |
| Udlånt af: | RAM-Soft, Tlf.: 3312 2440 |

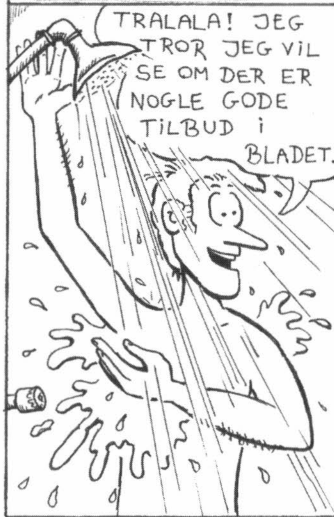
**Amiga**
Spillene er ikke annonceret til Amigaen, og vil således ikke belaste dit forhold til kæresten, når hun ser dig lure på top-løse damer.

## PC HISCORE: 55%

# At abonnere




*Bekvemt*




*Skønt*




*Sjovt*




*Billigt*

# eller ikke abonnere?




*Mindre bekvemt*




*Mindre skønt*




*Mindre sjovt*




*Mindre billigt*



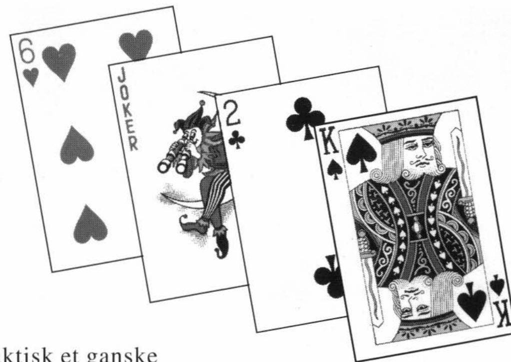

**Ved bestilling af 1 stk. årsabonnement modtager du en GRATIS AMIGA AMOK plakat. Som abonnent får du desuden mulighed for at at købe vore andre produktioner til spotpriser. eksempelvis "Den Civiliserede Håndbog" og "Assembler gjort Simpel" for kun 50,- pr. stk.**




Indbetaling foregår på posthuset , hvor du tager et girokort og indsender et beløb, svarende til din bestilling på giro: 393 04 08.
Adresseres til Dansk Medie Hus ApS.
*1/1-årsabonnement: 355,-*
*1/2-årsabonnement: 170,-*

**Dansk Medie Hus ApS • Hillerødgade 81 - 83 • 2200 København N • ✆ 3833 1011 • Fax: 3833 3134**

# KortNyt

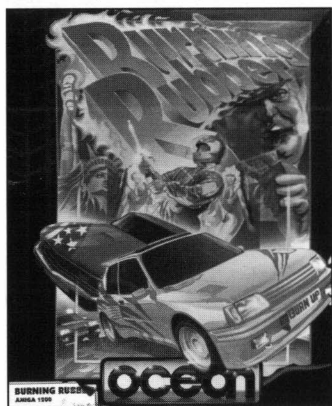


## Appetitvækkernes fødeklinik er tilbage med en samling nye og kommende titler til Amiga, CD32, PC og CD-ROM.

Januar plejer at være en stille måned i computerbranchen! Julens travlhed er overstået, og antallet af nye udgivelser på både software- og hardware-siden falder til en ubetydelighed af, hvad november og december bringer. Ikke desto mindre er der altid nogle firmaer, der ikke lige nåede at få deres nye produkter lanceret til julehandlen, og i år er der faktisk kommet en række temmelig spændende 'after christmas' produkter på gaden. Dette har naturligvis også indflydelse på denne rubrik, der ganske vist er blevet halveret siden sidst, men til gengæld udelukkende præsenterer 'la creme de la creme'. Nå, men ikke mere snak - her begynder at lugte af...

### Burning Rubber

Endnu et år - endnu et bil-spil. Burning Rubber tager handsken op fra det berygtede Canonball Run. Ihvertfald drejer det sig om

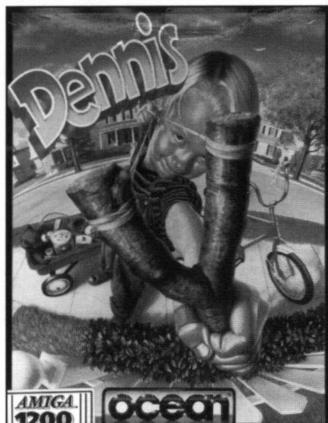



at køre stærkt - meget stærkt. Gennem seks forskellige europæiske regioner og tværs over USA, går den vilde jagt i de små rappe 'kone-biler'. Her er nemlig ikke tale om smarte Formel 1 Porscher eller røde ferrarier, men derimod biler som Ford Fiesta, Ford Escort etc. Undervejs kan du naturligvis forbedre din bil med lidt nyt grej, så du kommer til at køre endnu hurtigere.

*Amiga 1200, Ocean*

### Dennis

Siger man film-licenser, må man også sige Ocean! Denne gang er det den gæve gut Jern Henrik, eller Dennis the Menace som han

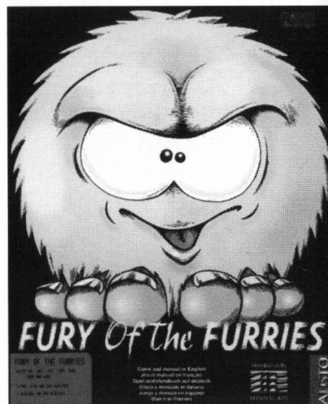



hedder 'over there', der står for tur, og som sædvanlig, når det handler om film-licenser, er der tale om et action-spil. Som Dennis skal du rundt og skyde med slangebøsse, drille naboen og iøvrigt lave så meget rav i den som overhovedet muligt.

*Amiga 1200, Ocean*

### Fury of the Furries

At væsener, der ligner garnnøgler, kunne være hovedpersoner i et computerspil, var nok ikke lige det man ventede. Men

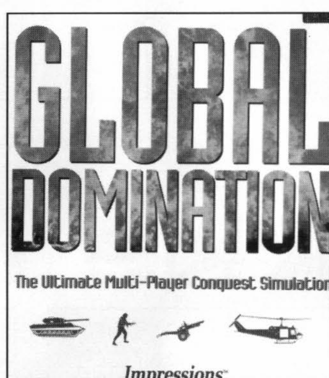



her er de, og de kalder sig Tinies. Som altid i denne slags spil, er baggrundshistorien mere eller mindre utreret (planeten er blevet invaderet af nogle onde nogen...), men spillet er faktisk et ganske underholdende platformspil, med mere end 100 forskellige baner.

*Amiga, Mindscape*

### Global Domination

Hvis du hører til den fanatiske tilhængerskare, der følger brætspillene Risk og Diplomacy, vil du sikkert også kunne lide Global

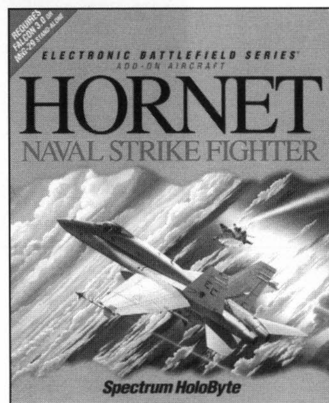



Domination. Der er her tale om en udvidet variation over temaet med at flytte hærstyrker og indtage lande, og du har alt lige fra diplomater og spioner, til subversive aktivister til din rådighed. Som et kuriosum kan spillet endog linkes, så man kan spille mod hinanden fra hver sin computer.

*Amiga, Impressions*

### Hornet: Naval Strike Fighter

Endnu en scenarie(fly)disk er dukket op til Falcon 3.0. Denne gang handler det om den længe

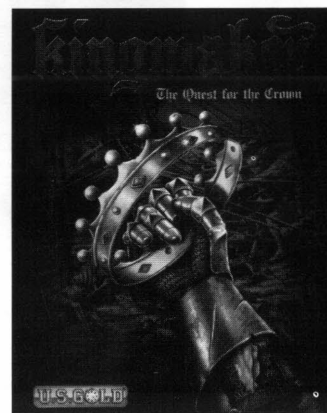



ventede F/A-18 Hornet, der udfører sine missioner for den amerikanske flåde. Med Hornet kan du naturligvis flyve alle de velkendte scenarier tynde, men som noget nyt indeholder Hornet et af tidens aktuelle brændpunkter: Bosnien.

*PC, Spectrum Holobyte*

### Kingmaker

For efterhånden adskillige måneder siden, skrev vi om et nyt spil fra US Gold, ved navn Kingmaker. Nu er spillet endelig kommet på gaden, og vi kan afsløre at hand-

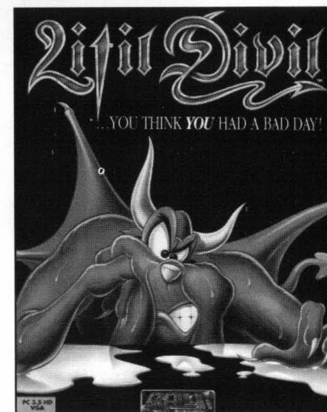



lingen er en blanding af adventure og wargame, tilsat et stænk Defender of the Crown. Det handler altså om magt og intrige, og målet er naturligvis at tilkæmpe sig den engelske trone, og beholde den.

*PC, US Gold*

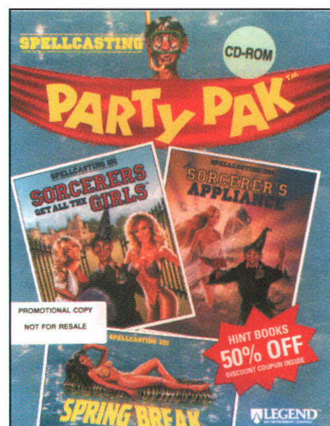
### Litil Divil

Med ca. et halvt års forsinkelse er spillet Litil Divil endelig dukket op. Det er åbenbart blevet på mode, at anvende alternative regler for stavning (Mortal Kombat, Litil Divil etc.), men bare spillene er gode, kan det jo være lige



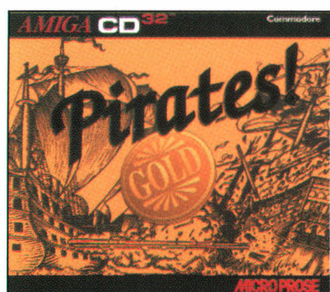
meget, hvad de hedder. Som hovedpersonen Mutt (Litil Divil) skal du, i forsøget på at undslippe labyrinten Terratis, undgå alskens fælder og kæmpe mod fæle monstre - torturmetoderne er mangfoldige. Grafikken er holdt i en humoristisk stil, så glæd dig til når Divil og vennerne slår sig løs i førstkommende nummer.
*PC, Gremlin*

## Party Pak
Nørder er nogle herlige mennesker, og troldmands-nørder er



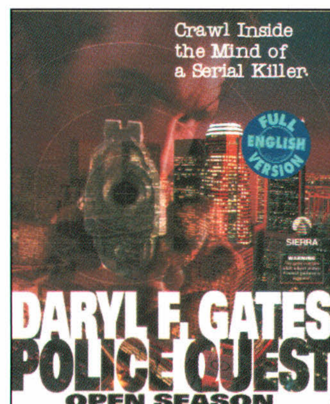

endnu herligere. I denne Party Pakke fra Legend får du masser af slagsen. De tre spil i serien Spellcasting er alle at finde i denne opsamling, og titlerne Sorcerers Get All the Girls, Sorcerers Appliance og Spring Break understreger, at troldmands-nørder har det svært med kvinder! Alle spillene svæver i den grå zone mellem adventure og role-playing, og tilbyder, for Spring Breaks vedkommende, på den grafiske front både VGA, VESA og SVGA, så der skulle også være nok at kigge på.
*CD-ROM, Legend*

## Pirates Gold
Så begynder der at ske noget på CD32-fronten. Med Pirates Gold



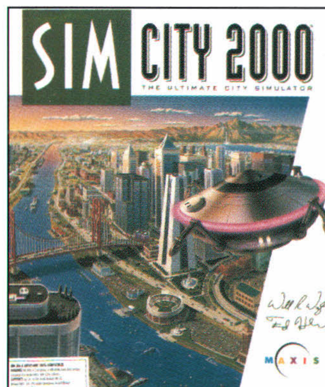

placerer Microprose sig foran alle konkurrenter, med et 'rigtigt' CD32-spil. Grafik, Lyd og gameplay fungerer som en helhed, og udnytter mulighederne i den nye 32-bit konsol ganske fornuftigt. I forhold til PC-versionen (anmeldt i HiScore Professionel nr. 1) er alting stort set blevet forbedret. Lyden er noget af det bedste vi har hørt (også på CD32), med masser af shanty's, barok-musik etc., og når 'What shall we do with the drunken sailor' går over i at blive en blanding af Heavy Rock og Tekno, kender begejstringen ingen grænser. Grafikken ser ikke ud til at være 100% AGA, men hvad gør det, når det alligevel ser flot ud. Gameplayet har også fået en opstramning. Når du ankommer til en by, skal du ikke blot klikke på de steder du vil besøge. Næh, du styrer såmænd en lille grafik-pirat-mand rundt fra forretning til forretning, alt imens underlægningsmusikken tordner derudaf. Se den i næste nummer af HiScore Professionel.
*CD32, Microprose*

## Police Quest 4
Hvis du fulgte med i race-urolighederne i Los Angeles i 1992,




husker du måske Daryl F. Gates, chefen for L.A.P.D. Nu er samme Gates pensioneret, og istedet for at nyde sit otium, har han ladet sig involvere i produktionen af Sierra's seneste spil om strømere. Police Quest 4 er flottere, længere og mere spændende end sine forgængere, så glæd dig til anmeldelsen i næste nummer.
*PC, Sierra*

## Sim City 2000
Vi har efterhånden set en lang række SIMulatorer fra firmaet Maxis. De har dog ikke helt glemt, hvad der startede det hele, nemlig spillet Sim City. Siden har vi set så aparte titler som Sim Ant, Sim Life, Sim Farm og Sim Salabim, men nu er det endelig blevet til en efterfølger til 'the father of Sims'! I Sim City 2000 finder du alle de ting du synes du manglede i Sim City ordinaire - næsten. Udover, at en lang række nye elementer er blevet implementeret i spillet, har grafikken




fået et gevaldigt skub opad. Så glæd dig til den s(t)imulerende anmeldelse i næste nummer af HS Pro.
*PC, Maxis*

## Skidmarks
I bremsesporene på det gamle C64-spil Super Sprint og flere andre, følger spillet Skidmarks fra Acid Software. Stort anlagte baner, der ligner dem man bygger hjemme på dagligstue-gulvet. hvor det hele handler om at komme først over stregen. Fire forskellige biler - Porsche, Camara, Monster Truck og Dirt Buggy - er der at vælge imellem, når man skal kæmpe mod de otte

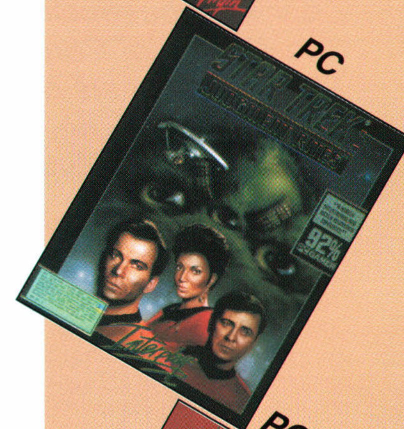



computerhold spillet kan tilbyde. Med et null-modem-kabel mellem to computere, kan man endog være hele fire spillere, der deltager samtidig.
*Amiga, Acid Software*



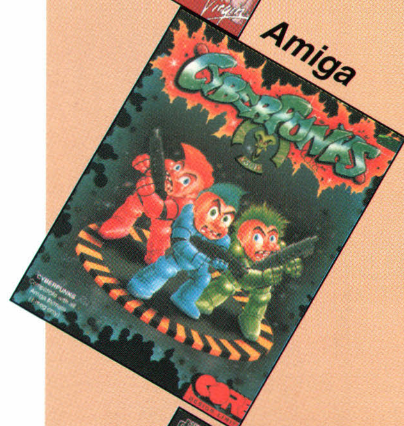















# THE HAND OF FATE
# KYRANDIA II

***Efter kæmpesuccesen Lands of Lore - The Throne of Chaos håber Westwood Studios nu at slå deres egen salgsrekord med Hand of Fate, som er efterfølgeren til The Legend of Kyrandia.***

Eventyrlandet Kyrandia er atter i problemer - det forsvinder simpelthen. Sten for sten, træ for træ. Det kan landets oldermænd selvfølgelig ikke bare lade ske, så de indkalder alle de højere instanser til krisemøde (og nej, ikke om nordjyske motorveje!). Til alt held er en tilstedeværende hånd ekspert i sådanne nødsituationer, så den kan med stor selvsikkerhed forklare, at der skal bruges en ankersten, for at verden skal kunne reddes. Uheldigvis findes ankersten kun dybt inde i klodens kerne, og en særlig udvalgt må sendes på den farlige mission. Den udvalgte er troldkvindeaspiranten Zanthia, alias dig.

Du overtager kontrollen med Zanthia, lige som hun skal til at åbne en teleportal til verdens indre. Desværre opdager hun, at alt hendes udstyr er blevet stjålet, og så har vi balladen. Lad mig straks slå fast, at HOF er et adventure helt i stil med sin forgænger. Dette indebærer desværre også, at du kun har én eneste kommando til rådighed - man kunne kalde den 'anvend' - og den aktiveres med et enkelt museklik. Ikke noget med 'Open' og så 'Door', nej, vil du åbne døren, så klikker du på den. I det hele taget bestiller du ikke andet end at klikke på de objekter, du vil 'anvende'.

Det siger sig selv, at et sådant interface er en smule hæmmende for spillets kompleksitet, men i HOF giver det også anledning til frustration. Man har nemlig ikke de største problemer med at løse gåderne, til gengæld bruger man for meget energi på at finde ud af, hvad tingene egentlig forestiller (det fortæller spillet dig nemlig ikke!), og i hvilken rækkefølge computeren vil have, man skal klikke på dem. Fuldstændig ligesom i Legend of Kyrandia.

HOF er dog ikke bare Legend of Kyrandia i ny forklædning. Især måden, man anvender magi på er forandret mærkbart. Selvom Zanthia er blevet frarøvet sit udstyr, finder hun hurtigt en ny magibog og en kedel, som tyvene har tabt i deres flugt fra gerningsstedet. Desværre er magibogen den, eleverne i magiskolens første klasse har, og kedlen er Zanthias sammenklappelige campingmodel, men du må klare dig med det.

Når du skal blande en mikstur, slår du først op i magibogen og finder den ønskede opskrift. Så skal du tyde omtalen af ingredienserne, som derefter hældes i kedlen og omrøres grundigt. Ideen med, at spilleren skal tolke magiopskifterne, er god. Den belastning hjernen ikke får af selve gameplayet, gives lidt igen,




***Hun er nu ikke nem at narre, hende Zanthia.***

*Hand of Fate er umådelig flot, og gør god brug af de 256 farver.*

når du skal blande f.eks. en 'Swampsnake potion'. Hvad skal der mon i kedlen, når opskriften siger 'smell of eggs' (svar: svovl).

I HOF kan din pixelbaserede ego-erstatning desværre meget let dø. Når hun så er død, må du loade et gemt spil og spille videre derfra. Dette medfører, at du gemmer det igangværende spil før stort set hver eneste nye handling - ellers skal du jo starte forfra, hvis udfaldet er dræbende. Og da man i sandhed kan dø på mange uforudsigelige måder, er det uhyggelig hæmmende for gameplayet, idet man konstant har fat i 'Save Game'-skærmen i stedet for bare at spille løs. Her kunne Westwood virkelig lære et og andet af LucasArts.

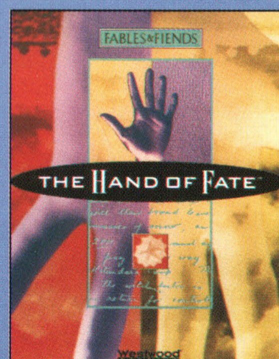
Nu har du fået noget ondt og lidt godt at vide om HOF, og generelt er spillet slet ikke så flot et produkt, som man kunne forvente af Westwood Studios. Grafikken er ganske vist umådelig flot med god brug af de 256 farver, og den har det helt rigtige Kyrandia-look, som forgængeren viste os - til tider kan det dog være lidt svært at se, hvad tingene forestiller. Man præsenteres også for søde musikstykker og passende samples af en tilfreds klarhed, men det er ikke til mere end en lidt nuttet stemning.

Problemet er, at HOFs puzzles er for simple for dem, der gerne vil have udfordringen, og for dem, der gerne vil have et let adventure, er styresystemet for kryptisk i sin enkelhed. HOF har arvet sin forgængers skavanker, og selv om det har et udmærket plot, så kvæles det i det mislykkede styresystem. Derfor bør HOF ikke - trods sin fine grafik og pæne lyd - blive dit første spilkøb i '94. ❑

*Simon Skals*




*Hos den lokale kapitalist fås gode råd og ditto dagligvarer.*




Grafik: 87%
Lyd: 81%
Powerplay: 73%
HiScore: 77%

RAM: 2 MB
Harddisk: 18 MB
Grafikkort: VGA/MCGA
Lydkort: SoundBl./AdLib/Roland
Hastighed: 386/20+
Udgiver: Virgin
Pris: 395,-
Udlånt af: Ram-Soft, Tlf.: 3312 2440

**Amiga:**
Der forlyder endnu intet om en udgivelse til Amiga.

**PC HISCORE: 77%**

# Tactical Fighter eXperiment

***TFX har nu været på hylderne en god måneds tid. For alle, som ikke nåede at få fat i et eksemplar fra første sending, har vi sendt vor flyvske medarbejder i luften for at kigge TFX rigtigt efter i krogene.***

Enhver flysim med respekt for sig selv hævder at være enten verdens bedste eller helt unik på et par punkter. For det meste kan man berettiget trække på skuldrene af marketingsafdelingernes spil for galleriet, men i nogle tilfælde er der alligevel noget om selvrosen.

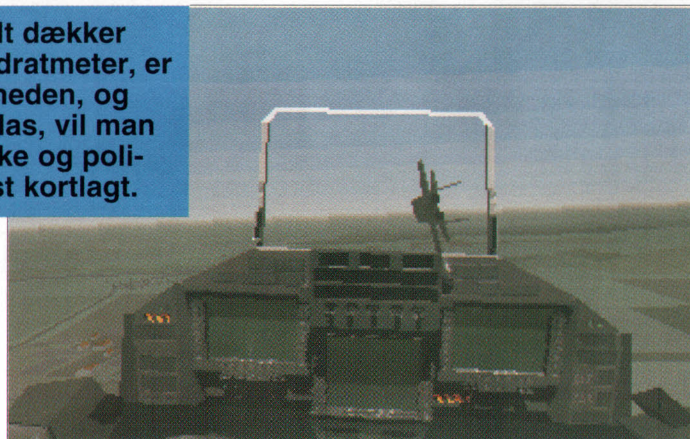
**De fem scenarier, som ialt dækker mere end 7 millioner kvadratmeter, er nøje kopieret fra virkeligheden, og kigger man i sit Times Atlas, vil man finde landenes geografiske og politiske infrastruktur præcist kortlagt.**

TFX's 'eksistensberettigelse' er ifølge D.I.D./Ocean, at den sætter nye standarder for genren flysimulation, og det er formentlig ikke helt ved siden af, eftersom den aerodynamiske model virker ganske overbevisende, og flyveglæden er helt unik. Men jeg oplever TFX som en finurlig blanding af realisme og arkade med et godt gameplay, der sikrer vanedannelsen.

### Berettiget HiScore?

Grafik-scoren på 86% skal man ikke lade sig narre af. I al væsentlighed skyldes pointene den geniale Virtual Flight, der løfter TFX op fra hoben af velmenende flysims, der vil være grafisk unikke. TFX har mange andre gode detaljer, som jeg vil overlade til sofapiloterne selv at opdage - med de mange views er TFX *lissom på film.*

Underforstået er det, at man skal være beriget med et lydkort for at kunne få udbytte af de 85% lydpoints. Min personlige mening om TopGun-agtige dogfights til hiphop eller heavyrock ville blive censureret i ethvert sobert blad, hvorfor jeg vil nøjes med at sige, at underlægningsmusikken trods alt er bedre end i langt de fleste spil. Lydeffekterne er ganske up-to-date med cockpitlyde, brølende efterbrændere, buldren og bragen fra eksplosioner og missiler. Elementære radiomeldinger følges påvej af bl.a. en komplet vejrmelding fra AWACS-flyet, velmente kommentarer fra lufttankeren og andre spøjse detaljer.


*Er suveræn grafik nok til at gøre TFX til en vinder?*

85% powerplay skal man ikke lade sig narre af - det er et kompromis mellem det stærke, stemningsfyldte gameplay og en række fejl og mangler ved spillet - f.eks. den dårlige manual, avancerede våbensystemer, der i TFX enten er uhandy eller direkte forkerte, og et waypointsystem, der bare ikke kan bruges. Men trods disse bøffer kommer man igen og igen - ganske enkelt fordi TFX er lækker at flyve!

Men selv om spillet indeholder mange realistiske detaljer, fanger den sikkert kun *action-piloternes* interesse. For dette taler bl.a. det fastlagte handlingsforløb, som man ikke har nogen indflydelse på, de mange displays i cockpittet, som man ikke har noget herredømme over, flyvekortet, der ikke kan bruges til nogetsomhelst, ingen dynamisk missionsplanlægning og ingen wingmen at kommunikere og samarbejde med.

På flere andre måder minder TFX om D.I.D./Ocean's gamle *F-29 Retaliator*, hvor den såkaldte 'collission detection' var så upræcis, at man risikerede at støde ind i bjergene, selv om man fløj 500 fod over dem. Slægtskabet er der tydeligvis.

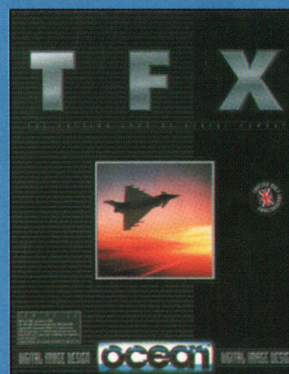
Med HiScoren på 80% er TFX trods sine mangler placeret blandt genrens bedste. Spillet udmærker sig specielt ved at være skruet sammen af et meget attraktivt ydre, et heftigt, atmosfærisk gameplay, flotte views, fed lyd og er skrabet for den jordbundne langtidsplanlægning og kompleksitet, der kendetegner de tunge drenge (Falcon3-serien og Tornado). Men det er synd og skam at tilbyde os sofapiloter en så fejlbehæftet flysim, der samtidig er hamrende god! Den og vi fortjener bedre! Afsluttende: da pointgivningen trods anmelderens objektive sindsstemning nødvendigvis *er* subjektiv, scorer TFX 10 (ti) % højere end det, den reelt har fået, *hvis man er* til de rappe, 'overfladiske' flysims. TFX er guf for *fast-food* folket. ❑

*Jan Holm*

### De blå baretter

**FN sætter sit internationale flyvevåben, UNAF, ind mod de stridende parter i en række brændpunkter - og du får her chancen for at flyve det nyeste isenkram, flyindustrien kan tilbyde: F-22 Superstar, F117A Stealth Fighter og Eurofighter 2000. Og det går ud over bl.a. de evigt stridende serbere og kroater, colombianske narkokar-teller og en vis libysk diktator.**

**Jeg savlede konstant, da jeg først prøvede Virtual Flight, hvor cockpittet hælder en brøkdel af et sekund før horisonten, landing på hangarskibet Enterprise, lufttankning og almindelig kåd kolbøtning rundt i det boblende skyhav, der ligner rigtige skyer mere end noget andet, jeg hidtil har set på en VGA-skærm.**




| | |
|---|---|
| Grafik: | 86% |
| Lyd: | 85% |
| Powerplay: | 85% |
| HiScore: | 80% |
| RAM: | 2 MB, 4 MB anbefales |
| Harddisk: | 15 MB + 4MB (swap-fil) |
| Grafikkort: | VGA |
| Lydkort: | Soundbl./Roland/AdLib m.fl. |
| Hastighed: | 386/33+ |
| Udgiver: | Ocean |
| Pris: | kr. 449,- |
| Udlånt af: | RAM-Soft, Tlf.: 3312 2440 |

**Amiga**
Vi har endnu intet hørt om en version til Amiga, men en CD32-udgave skulle være på trapperne.

**PC HISCORE: 80%**

# Companions of Xanth

**_Mange softwarefirmaer er begyndt at alliere sig med folk udenfor branchen. Der har været eksempler på både tegnere og forskellige forfattere, og softwarehuset Legend har været en af de første med science-fiction serien 'Gateway' af forfatteren Frederik Pohl. Nu har de så slået pjalterne sammen med Piers Anthony, og lavet et spil over hans fantasy-serie om landet Xanth._**

I denne verden afspejles mange af de ting, vi omgives af på jorden, på mærkværdig vis. Her findes 'Eye-scream', 'Com Pewter's' og 'Censor Ship's'. Denne jordiske påvirkning skyldes, efter sigende, den dæmon, som styrer jorden. Hans navn er 'Demon E(A/R)th', og han vil overtage Xanth, som styres af 'Demon X(A/N)th'. På den typiske, dæmoniske måde, laver disse to et væddemål om hvem, der skal styre Xanth. De vil drage to uvidende mennesker på jorden til Xanth, og dette igennem et computerspil. På Xanth skal de så løse en masse opgaver, og vinderen får den magiske 'pris'.

### Det er dæmonisk

I selve spillet påtager man sig rollen som Dæmonen X(A/N)th's forkæmper, og med hjælp fra den smukke prinsesse Nada Naga skal man prøve at slå modstanderne, pigen Kim og hendes rådgiver Jenny. Ideen med rådgivere tiltaler mig, da de ofte kan give et tip om, hvorledes en gåde skal løses. Modsat frustrere det mig, når man ikke kan løse en opgave, inden man har spurgt sin medhjælper.

Interfacet er en blanding af tekst og grafik, og minder en smule om det, LucasArt bruger i deres spil (f.eks. Day of the Tentacle og Monkey Island). Firmaet Legend har ellers været kendt for at holde fast i tekst-adventures, selv om alle andre brugte ikoner. Åbenbart har salgstallene for deres ellers udmærkede tekst-spil ikke været overbevisende, siden de nu også hopper med på vognen.

Det er interessant at bemærke, at spillet overhovedet ikke bruger udsagnsordet 'Use', som ellers næsten ikke kan undværes i et Grafik-adventure. I stedet har de enkelte objekter, man kan samle, en række specielle verber, som netop dækker genstandens manipulations-muligheder. En spand kan fyldes, tømmes eller sparkes, en sten kan kastes o.s.v.

### Logikken, der blev væk

Spillets sværhedsgrad er svær at definere. De enkelte opgaver og gåder i *Companions of Xanth* er enten utrolig nemme, eller også utrolig svære. Og det skriver jeg ikke bare, fordi man hænger fast nogle steder i løbet af et sådant spil. Nogle af gåderne har nemlig overhovedet ingen logik.

Grafikken er rimelig, men set i forhold til 'Simon the Sorcerer' eller 'Day of the Tentacle', falder den igennem. For at live lidt op baggrundsbillederne har man brugt en række skuespillere, som man har digitaliseret, men det er meget dårligt gennemført. Animationerne er utydelige og absolut unødvendige for spillets handling.

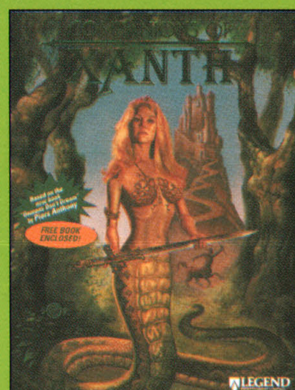
Lydsiden har både samples og musik, og spillet kan afspille sine samples gennem PC'ens egen højtaler, hvilket måske ikke lyder specielt godt, men alligevel er bedre end ingenting. Den nye brugerflade er god, men på en måde vil jeg alligevel have foretrukket, at spillet var et rent tekstadventure, med nogle stemningsbilleder, for det er Legend suveræn til. Med Grafik-adventures må de nok øve sig lidt mere, for konkurrencen er benhård.

Nu skal man dog kreditere *Companions of Xanth* for den specielle baggrundshistorie, som specielt underbygges af romanen 'Demons don't dream', der selvfølgelig er skrevet af Piers Anthony, og som en bonus følger med selve spillet. Hvis man er fan af fantasy, og kan man lide Anthony's Xanth-verden, er det muligt, at man også kan lide spillet, men for os andre findes der simpelthen for meget andet godt i genren. ❑

*Christian Koerner*




***Hist hvor vejen slå en bugt, ligger der et hus så smukt...***




| | |
|---|---|
| Grafik: | 60% |
| Lyd: | 77% |
| PowerPlay: | 61% |
| HiScore: | 65% |

| | |
|---|---|
| RAM: | 640 Kb |
| Harddisk: | 7 Mb |
| Grafikkort: | VGA |
| Lydkort: | AdLib/SoundBl./Roland |
| Hastighed: | 386+ |
| Udgiver: | Legend Entertainment |
| Pris: | Ca. 450,- |
| Udlånt: | Accolade Europe |

**Amiga:**
Legend har til dato ikke udgivet noget særligt til Amigaen, så du behøver ikke kigge specielt efter *Companions of Xanth*.

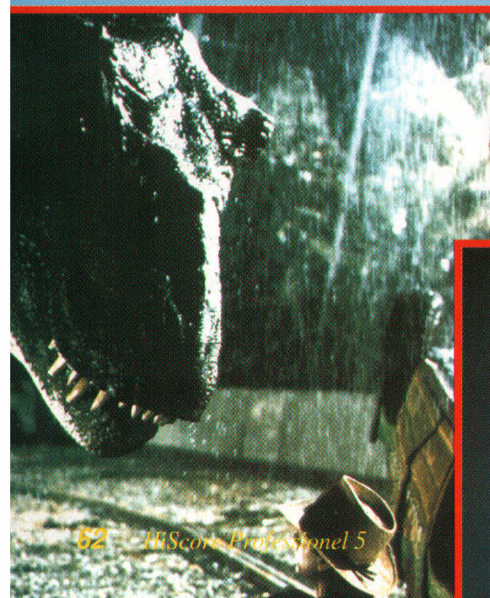
**PC HISCORE: 65%**



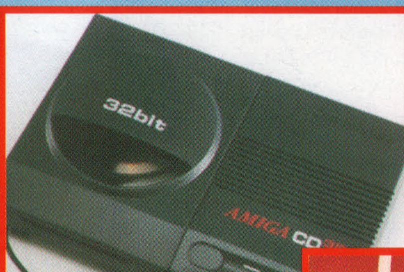
***Hvem, hvad, hvor - det er nogle meget utydelige animationer man finder i spillet.***

# Index 1993





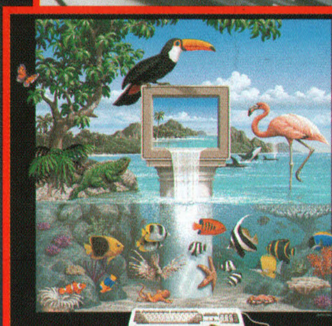














| Spilanmeldelser: | Format | HiScore | Nr | Side |
|---|---|---|---|---|
| 1869 | Amiga | 43% | 1 | 20 |
| Air Warrior | PC | 58% | 3 | 12 |
| Alfred Chicken | Amiga | 68% | 3 | 13 |
| Alien 3 | Amiga | 69% | 3 | 47 |
| Alien Breed 2 | Amiga | 92% | 3 | 32 |
| Archer Maclean's Pool | PC | 75% | 1 | 66 |
| Battle Isle '93 | Amiga | 81% | 1 | 25 |
| Betrayal at Krondor | PC | 81% | 1 | 50 |
| Blade of Destiny | Amiga | 79% | 1 | 33 |
| Blob | Amiga | 58% | 4 | 23 |
| Body Blows Galactic | Amiga | 89% | 4 | 48 |
| Cohort 2 | Amiga | 59% | 1 | 34 |
| Combat Air Patrol | Amiga | 89% | 2 | 50 |
| Dark Sun - Shattered Lands | PC | 56% | 3 | 20 |
| Day of the Tentacle | PC | 97% | 1 | 58 |
| Dogfight | Amiga | 53% | 2 | 29 |
| Donk - The Samurai Duck | Amiga | 77% | 4 | 12 |
| Dune II - Battle for Arrakis | Amiga | 86% | 1 | 32 |
| European Champions | Amiga | 54% | 4 | 18 |
| Falcon 3.0 - Mig 29 add-on | PC | 89% | 3 | 43 |
| Flight Sim. V - Paris | PC | 82% | 4 | 70 |
| Flight Sim. V - San Francisco | PC | 87% | 3 | 65 |
| Flight Simulator 5.0 | PC | 96% | 2 | 67 |
| Flight Simulator 5.0 (Beta udg.) | PC | 91% | 1 | 48 |
| Front Page Sports Football Pro | PC | 79% | 2 | 16 |
| Frontier - Elite II | Amiga | 95% | 3 | 68 |
| Goal Version 1.1 Update | Amiga | 97% | 2 | 12 |
| Harrier AV8B SVGA | PC | 90% | 4 | 71 |
| Hired Guns | Amiga | 86% | 3 | 57 |
| Ishar 2 | Amiga | 38% | 1 | 35 |
| Jurassic Park | PC | 75% | 3 | 50 |
| Kasparov's Gambit | PC | 88% | 3 | 30 |
| Lands of Lore | PC | 91% | 1 | 14 |
| Lotus 3 | PC | 84% | 1 | 63 |
| Maelstrom | PC | 79% | 2 | 34 |
| Magic Boy | PC | 68% | 4 | 55 |
| Master of Orion | PC | 82% | 3 | 22 |
| Monopoly | PC | 51% | 4 | 69 |
| NFL Coaches Club Football | PC | 85% | 3 | 18 |
| NHL Hockey | PC | 86% | 2 | 24 |
| Overdrive | Amiga | 81% | 2 | 27 |
| Pinball Dreams | PC | 85% | 1 | 45 |
| Pirates Gold | PC | 94% | 1 | 46 |
| Premier Manager 2 | Amiga | 89% | 3 | 38 |
| Prime Mover | Amiga | 85% | 3 | 52 |
| Prince of Persia 2 | PC | 85% | 1 | 32 |
| Privateer | PC | 93% | 3 | 66 |
| Protostar - War on the Frontier | PC | 48% | 2 | 68 |
| Railroad Tycoon Deluxe | PC | 71% | 2 | 62 |
| Return of the Phantom | PC | 72% | 1 | 12 |
| Robocod - James Pond II | PC | 54% | 1 | 21 |
| Rules of Engagement 2 | Amiga | 71% | 4 | 50 |
| Seal Team | PC | 80% | 2 | 45 |
| Sensible Soccer | PC | 74% | 1 | 15 |
| Silverball | PC | 89% | 4 | 68 |
| Sim Farm | PC | 93% | 2 | 65 |
| Simon the Sorcerer | PC | 91% | 4 | 26 |
| Soccer Kid | Amiga | 96% | 2 | 13 |
| Strike Com. - Tactical Operations | PC | 73% | 3 | 70 |
| Stronghold | PC | 89% | 3 | 34 |
| Take-A-Break Pinball | PC | 73% | 3 | 35 |
| The Patrician | Amiga | 80% | 3 | 16 |
| Uridium 2 | Amiga | 58% | 4 | 54 |
| V for Victory 4 - Gold, Juno, Sword | PC | 75% | 4 | 50 |
| Warlords II | PC | 90% | 1 | 48 |
| Wing Commander Academy | PC | 89% | 2 | 26 |
| World War II | PC | 75% | 4 | 59 |
| X-Wing - Tour of Duty: B-Wing | PC | 89% | 4 | 71 |
| Yo! Joe! | Amiga | 80% | 2 | 59 |



# Tre gode mærker til Amiga

## ZYDEC

Externt drev
798,-

ZY-FI højttalere med forstærker
498,-

Kickstart-omskifter 1,3/2,0 A500/500+/2000
348,-

2/8 MB RAM til A500/500+ med 2 MB
1898,-

Trackball 498,-

## Logic 3

Mus (300 DPI) 248,-

Quatro GT M./autofire 248,-

SigmaRay 198,-

AlfaRay 148,-

Quatro ST 198,-

ScreenBeat Højttalere med forstærker 298,-

LogiPAD 298,-

## PYRAMID

THE NAME OF PRECISION

1 MB RAM til A600 698,-

512 KB RAM til A500 398,-

Mousemaster Mus og joystick på samme port 248,-

A1200

Håndscanner 400 DPI 1298,-

COMBI RAM 32 BIT
Grundkort 800,-
1 MB SIMM Kr. 998,-
2 MB SIMM Kr. 1298,-
4 MB SIMM Kr. 2198,-
8 MB SIMM Kr. 4998,-
Coprocessor 14-50 MHz fra 798,-

## Og flere endnu.......

PROFILINE
Externt XL drev
1,76 MB 3,5"
1498,-

SmartSound Stereosampler
398,-

ROMBO videodigitizere
VIDI-12
12 Bit stillbillede..1498,-
VIDI-12RT
12 Bit realtime......2898,-
VIDI-24RT
24 Bit realtime......3998,-

MICRONIK
3,0 Kickstart omskiftere til 3,0 i 500/2000 og 1,3 til i A1200
Fra 498,-

Smartstand
Få PC-look på A1200. skjuler kabelrodet under monitoren. Med drejefod til skærm
298,-

Se efter guldseglet
GODKENDT KVALITET
BMP 2 GARANTI

## KOM IND TIL DIN LOKALE FORHANDLER OG PRØV HELE UDVALGET

| | | | |
|---|---|---|---|
| Vendsyssel | Vejgård Foto, Vejgård Torv 5 | Ålborg | Tlf: 98 12 08 10 |
| Thy og Hanherred | Leg & Hobby, Jernbanegade 42 | Brovst | Tlf: 98 23 10 98 |
| Salling og Himmerland | Bog & Kontor, bymidten 6 | Års | Tlf: 98 62 55 66 |
| Djursland og Randers | Center Foto, Slotscentret | Randers | Tlf: 86 43 09 55 |
| Nordlige Vestjylland | EDB-Centret, Ved Hallen | Holstebro | Tlf: 97 41 00 34 |
| Midtjylland | ASG-Foto, Bredgade 15A | Herning | Tlf: 97 12 55 14 |
| Århusområdet | Softwareshoppen, Rosenkransgade 14 | Århus C | Tlf: 86 76 00 13 |
| Sydlige Vestjylland | Vestjysk EDB Center, Østergade 14 | Skjern | Tlf: 97 35 36 18 |
| Østjylland | Fotohuset Horsens, Thonbogade 5 | Horsens | Tlf: 75 62 23 13 |
| Kolding/Fredericia omr. | Fotomagasinet Kolding, Østergade 11 | Kolding | Tlf: 75 52 05 21 |
| Sydjylland | Flemming Andersen Foto, Nørregade 2 | Haderslev | Tlf: 74 52 00 22 |
| Sønderjylland | Münchow Foto, Ramsherred 13 | Åbenrå | Tlf: 74 62 33 40 |
| Nordfyn | KH-Foto, Kongensgade 9 | Odense C | Tlf: 66 13 51 52 |
| Sydfyn | Foto-Nyt, Østergade 33 | Fåborg | Tlf: 62 61 13 15 |
| Nordsjælland | Allerød Computercenter, M.D.Madsensvej 12 | Allerød | Tlf: 42 27 18 50 |
| Odsherred | Nykøbing Kontorservice, Algade5 | Nykøbing Sj. | Tlf: 59 93 10 54 |
| Vestsjælland | Hagner Data, Algade 30 D | Holbæk | Tlf: 59 44 55 30 |
| København | BMP-Data City, Peder Hvitfeldts Stræde 4 | København K | Tlf: 33 33 07 27 |
| Sydsjælland | Expert Radio/Tv, Algade 95 | Vordingborg | Tlf: 53 77 01 88 |
| Lolland og Falster | Digisoft, Tværgade 6 | Nykøbing F | Tlf: 54 85 83 85 |
| Postordre | BMP-Data Mail ApS, Peder Hvitfeldts St.4, | 1173 Kbh. K | Tlf: 33 33 07 27 |

Aflever denne slip hos din forhandler og få et katalog GRATIS

Alle priser er incl. 25% moms. Der tages forbehold for trykfejl og prisændringer. BMP DATA Engros ApS 42 28 87 55